

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

ИЗ ОФИЦИУР ЖАЛМОДОГО ПОКОЛЕНИЯ

№4

BAZARBE CREATIONS

THE
DUB



Sin of a Solar Empire

от ЗОМБО
до РОССОБУД

Conflict:
Denided Ops

4000 ломов
и 800 иллюстр

The Fight Dance

мурдобой
в спорте

ПОСТЕРЫ



- Альбомы
- Альбомы
- Годы
- Годы
- Журналы
- Журналы
- Магазины
- Магазины
- Музыкальные
- Музыкальные
- Радио
- Радио
- Радио о жизни
- Радио о жизни
- МО 2000
- МО 2000



КОРОБКА РЕДУКТОРА

Весна захлестнула прилавки магазинов потоком свежих игрушек, взбаламутив дремавшую после новогодних релизов шпильную общественность. Мы постарались выхватить из этого наплыва самые интересные проекты и как можно скорее рассказать о них на страницах нашего журнала.

Помимо игр, хочется обратить твоё внимание на то, что рубрика Cell-O-Fun теперь будет рассказывать не только о интересных новинках мобильного рынка, но и о играх для мобильных телефонов. Также стоит обратить внимание на новую рубрику – Карман-и-Я, в которой мы будем рассказывать о самых интересных проектах выходящих на портативных консолях, возрожденную рубрику Уничтожение Ацтоя, а также появление постера "Мистер Шпиль" (что должно понравиться нашим читательницам).

Однако остерегайтесь – ведь это не простой номер, а первоапрельский. Значит, не стоит верить всему, что вы прочтете, и к части материалов стоит отнести со скептицизмом. А тот, кто найдет все приколы номера и вышлет их список на редакционный е-мейл, имеет все шансы получить в качестве награды за внимательность что-то из свежего мега-гейма.

Так что не теряй времени и переворачивай страницу.

By BondD

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты	2
ИгроПАНОРАМА	
MegaGame	
The Club или Надоел олигархам ДОМ...	6
Sins of a Solar Empire. От заката до рассвета	12
eXperiment. I see you.Com	16
To play or not to play	
Legend. Легенда о Таргоне. Где рука? Нет руки!	20
Золотая Орда. Это вам не Спарта	24
The Sims: Castaway Stories. Однажды на острове	26
Conflict: Denied Ops. Двое на всех и все на двоих	28
Sinking Island. Страх и ненависть в океане	36
Кодекс Войны: Высшая раса. Потянем за уши	38
Империя превыше всего.	40
The Fight Dance. В ритме танца	42
Карман-и-Я	
Patapon. Да прибудет с вами Всесильный!	44
Allen vs Predator: Requiem. Чих-Пых: Умирай	45
Ждем-с	
Tomb Raider: Underworld. Одинокая девушка желает познакомиться	46
Понедельник начинается в субботу.	48
Memento Mori. Прошлое грядет	50
Cell-O-fan	
Age Of Heroes IV: Кровь и Сумрак. В мире героев	51
Илья Муромец и Соловей Разбойник. Русский дух	51
Clubничка	
Samsung European Championship 2008. We gonna win!!!	54
Columbia Brother	
Правда о кино. Параграф номер "0"	58
Уничтожение Ацтоя	
Animania	
Исследование жанра: комедия	62

Р. С. 12-балльная система оценки игр:
0–2 – таких игр не существует; 3–4 – полный ацтой; 5–6 – стоит поиграть для общего развития; 7–8 – на любителя (а вообще – неплохо); 9–10 – классная игра с маленькими недостатками; 11 – шедевр. Обязательно купите; 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
шомісячно; від травня 2001 р.
№ 4 (77), квітень 2008 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»

Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

Д. Бондаренко

Редактор

В. Отніч

Літературний редактор

О. Мальченко

Дизайн та комп'ютерна верстка

А. Підлінна

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

І. Зімлєва (adv_secretary@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснопольський

Менеджер з передплати

С. Малишева

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленість

Рукописи не рецензуються

І не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст реклами носить

рекламодавець.

Підписано до друку 18.03.2008.

Наклад 30 000 прим.

Видрукувано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друг».

Зам. №08-3812

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друг».

м. Київ, вул. Магнитогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04080, м. Київ-80,

вул. Фрунзе, 40

Тел./факс: (044) 390-77-50

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2008

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права засторожені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com, www.game-wallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727

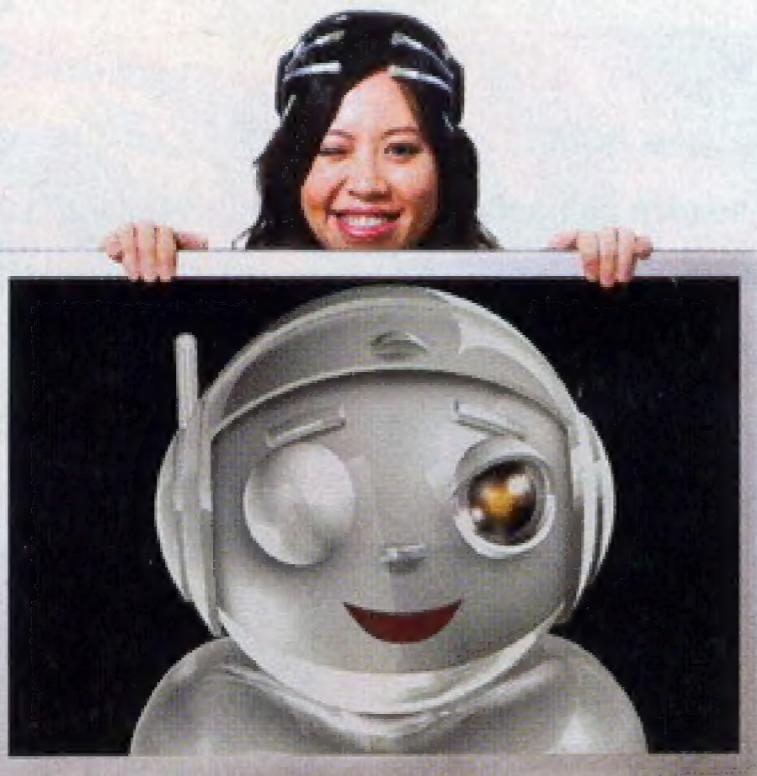
TELECOM

Ап Телеком

оффіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 236-69-69 www.ap.com.ua

Все в твоих мозгах



Обычно мы пишем о новостях игрового мира – новых проектах, планах компаний, выходе той или иной игрушки или ее окончательной и преждевременной смерти. Однако в этот раз хочется начать с чего-то более увлекательного и оригинального. Особенно, если оно может изменить знакомый мир до неузнаваемости. Я говорю о новом виде манипуляторов, которые дадут шанс перенести себя в мир игры вместе с эмоциями, собственными движениями и ощущениями. Причем сделать это может не система из многочисленных электродов и проводов, о

которой пару лет назад говорили по телевидению, а одно небольшое устройство. Для слияния с электронным миром достаточно одеть своеобразный "шлем" и подключить его к компьютеру. Звучит новость слишком уж шокирующее, особенно в преддверии первого апреля, но Emotiv Eros принадлежит перу слишком известной компании, чтобы быть простой "уткой", да и заказать его можно уже сейчас по вполне реальной цене. Доступной ее назвать нельзя, так как стоит Eros ровно столько же, сколько самый дешевый компьютер – полторы тысячи гривен.

Они убили героев



Появление нового игрового мира в бесконечном пространстве сети не проходит незаметно, а смерть одного из них и вовсе может вызвать сильный резонанс среди многочисленных потенциальных поклонников. В случае с Marvel Universe Online таковыми могли стать любители комиксов о героях, спасающих мир и мутантах, населяющих оный. Тем, кто

ждал проект, советую запастись валерьянкой или любым другим успокаивающим – разработчики его закрыли, так толком и не объяснив причины этого своего решения. На данный момент не зарегистрировано ни одной смерти, вызванной этим заявлением. Ответственность за закрытие проекта не взяла на себя ни одна группировка злоумышленников. Хотя ходят слухи, что виной всему проклятие, наложенное на компанию Microsoft (которая и собиралась выпустить в сеть героев комиксов). Звучит сомнительно, но ведь это уже пятый проект, который компания пытается создать!

Примечание редакции: Просим читателей, если им известно, кто и когда успел наложить проклятие на компанию Microsoft, сообщить нам об этом. Мер принимать не будем, но хоть запомним нужного человека и дадим несколько аналогичных заказов.

Восставшие из мертвых

Один умирает, другой рождается. Таков закон сохранения жизненного баланса. То, что на место одного умершего приходится

два воз-

родившихся, может напугать в фильме или в игре, а вот в реальном мире чаще всего воспринимается как радостная новость. Медикам и правоохранительным органам, правда, такое положение дел может и не понравится, зато нам с вами – вполне.

Дело в том, что в этом году нам обещают сразу две игры, известные не только своими качественными возможностями и атмосферой, но и сроками разработки. Речь идет о Star Trek Online и Duke Nukem Forever, которые якобы появятся в продаже до конца года. Что ж, делаем ставки, господа. В очередной раз.



История о вечном

Пока игровая общественность с нетерпением и едва сдерживаемым нервным смехом ждет выхода Дюк Нюкем Форева, есть время сосредоточиться на более важных новостях. Одна известная компания продала свой проект другой известной компании, в результате чего в первых числах апреля будет официально анонсирован новый игровой проект –

The SIMS 3: Fallout Story. Что именно будет представлять из себя игрушка, разработчики пока умалчивают, равно как не дают они однозначных ответов и на вопросы о том, выйдут ли на рынок оригинальные версии игры The SIMS 3 и Fallout 3. Единственное, что остается делать – ждать окончательного ответа, который обещают дать второго апреля.



Мы все умрем

Мы все умрем, и это не может не радовать. Нет, я вовсе не хочу сказать, что кое-кому жить надоело, просто в следующем году нас ждет очередная попытка создать киберпанковый мир. Идея его принадлежит перу молодой украинской команды Black Wing Foundation и отличается оригинальностью. Разработчики обещают перенести нас в недалекое будущее – всего на пару десятилетий вперед. Однако этого промежутка времени оказалось вполне достаточно, чтобы правительство забило на социальные и общественные проблемы и увлеклось клонированием Христа и Антихриста. На этом неприятности наших потом-

ков не заканчиваются, так как в проект вошла установка на планете новой базы, основанной на контактах с Богом посредством машин и специальных клонов – Ангелов. Каждый шаг человечества в этом мире будет контролироваться технократами, владеющими серверами для подключения к Раю. Популяция строго фиксируется, преступления караются помещением в Ад – виртуальное пространство, заставляющее человека страдать если не вечно, то достаточно долго. Игроку, само собой, это положение дел не нравится настолько, что и Ад не страшен и Рай не зовет, ну а расхлебывать опять придется нам с вами.

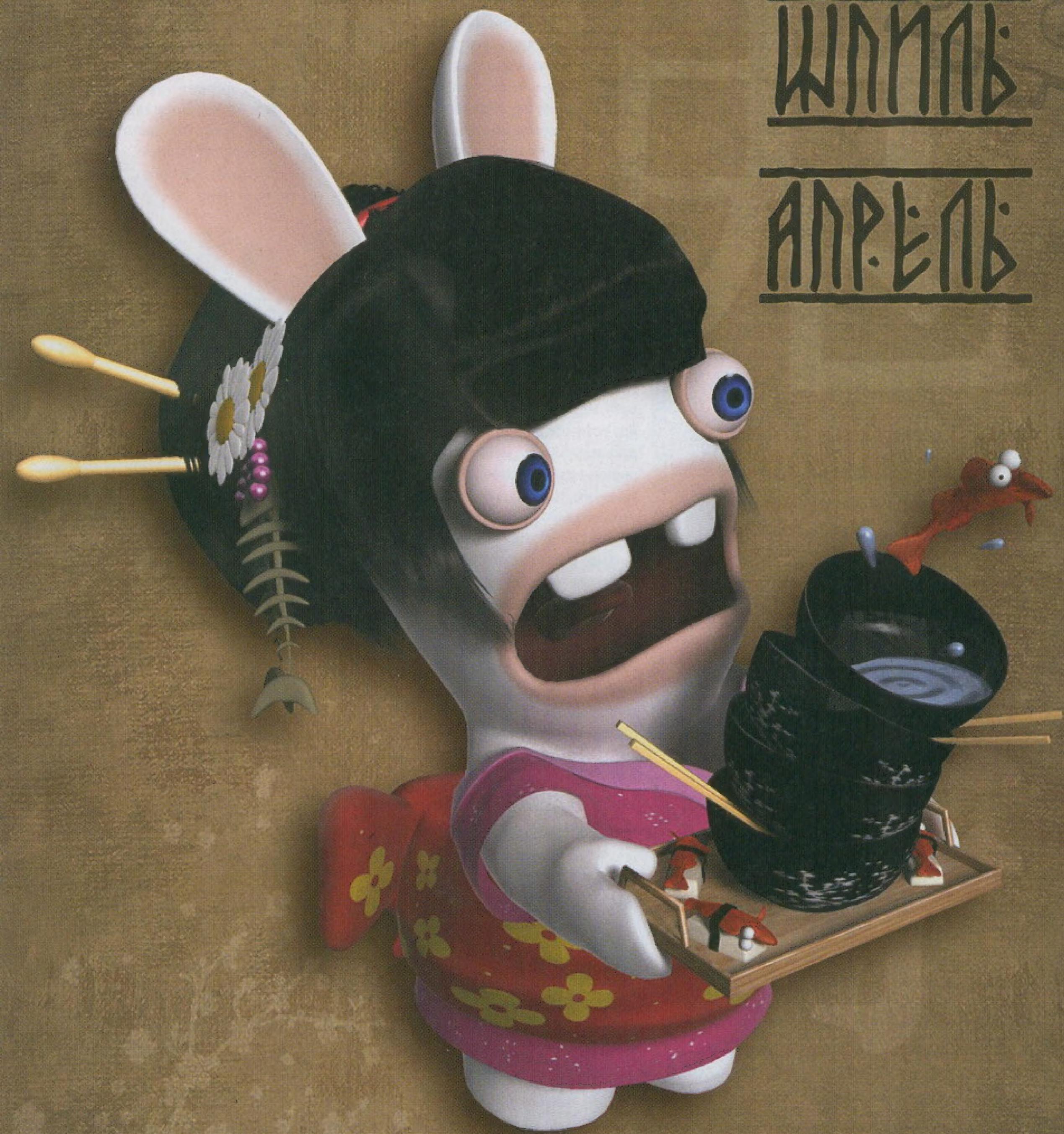
Зомби, демон, флибустьер...



Засевшись за одну тему, разработчики совершенно забывают о других. Причем все и сразу. Конечно, я немножко

утрирую, но как еще объяснить тот факт, что компания Capcom, занимающаяся селекцией демонов, зомби и прочих порождений человеческого воображения, взялась за проект, в котором игроку придется вжиться в шкуру морского волка? Правда, на сей раз нас побалуют не РПГ, а стратегией в реальном времени, причем с эдакой мультипликационной графикой. Хотя по обещаниям разработчика и издателя, Plunder будет игрой серьезной и потребует от игрока сосредоточенного управления пиратским кораблем. Среди доступных для игрока действий разработчик называет битвы с супостатами, рейды по деревням, нападения на купеческие корабли и даже захват прибрежных городов. Награда у флибустьера одна – золото, которое можно будет тратить на ремонт и усовершенствование собственного судна, либо же покупку нового.

МИКС
ЩИТЬЕ
АНРЕЛЬ



THE CLUB

Бывают такие игры, в которых графика не главное, на излишки порта с консоли не обращаешь внимания, русский герой не носит вялянок, и медведь за ним не бегает. В общем, это

THE CLUB или Надоел олигархам ДОМ...

CLUB

3d person shooter
theclub.sega-europe.com/en

Разработчик:

SEGA

sega.com

Издатель:

Soft Club

softclub.ru

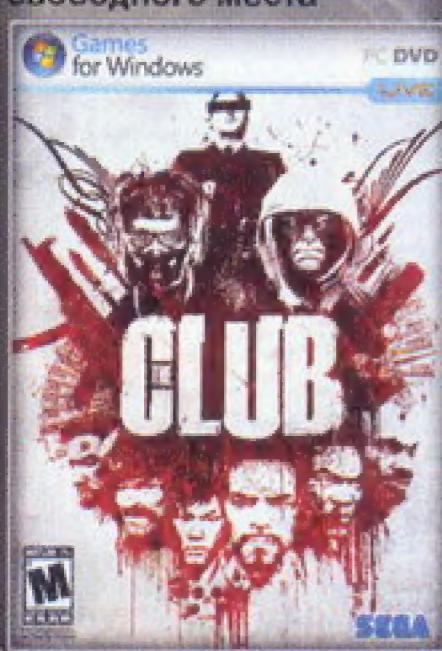
Системные требования:

Процессор: 2,2 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: 256 Мб

Жесткий диск: 5 Гб
 свободного места



...и со скуки решили они организовать Клуб. Не клуб игры в покер, наарды или домино, а Клуб Новых Гладиаторов. Учредив призовой фонд (кругленькая сумма, заметьте), они стали искать претендентов вступить в него. А пока их искали, наши миллиардеры смотрели ДОМ-3 и, злорадно хихикая, представляли, что их шоу будет лучше.

И вот, постоянно находятся ло... крутые перцы, которые соглашаются принять участие в новых гладиаторских боях. Как оно было, как не было, но остается один. И именно он и получил главный приз, которого ему должно было хватить до самой смерти. Но почему ты тогда здесь? За долгие годы ортодоксальные правила Клуба поднадели Боссам, вот они и решили начать все заново. Но с новыми правилами.

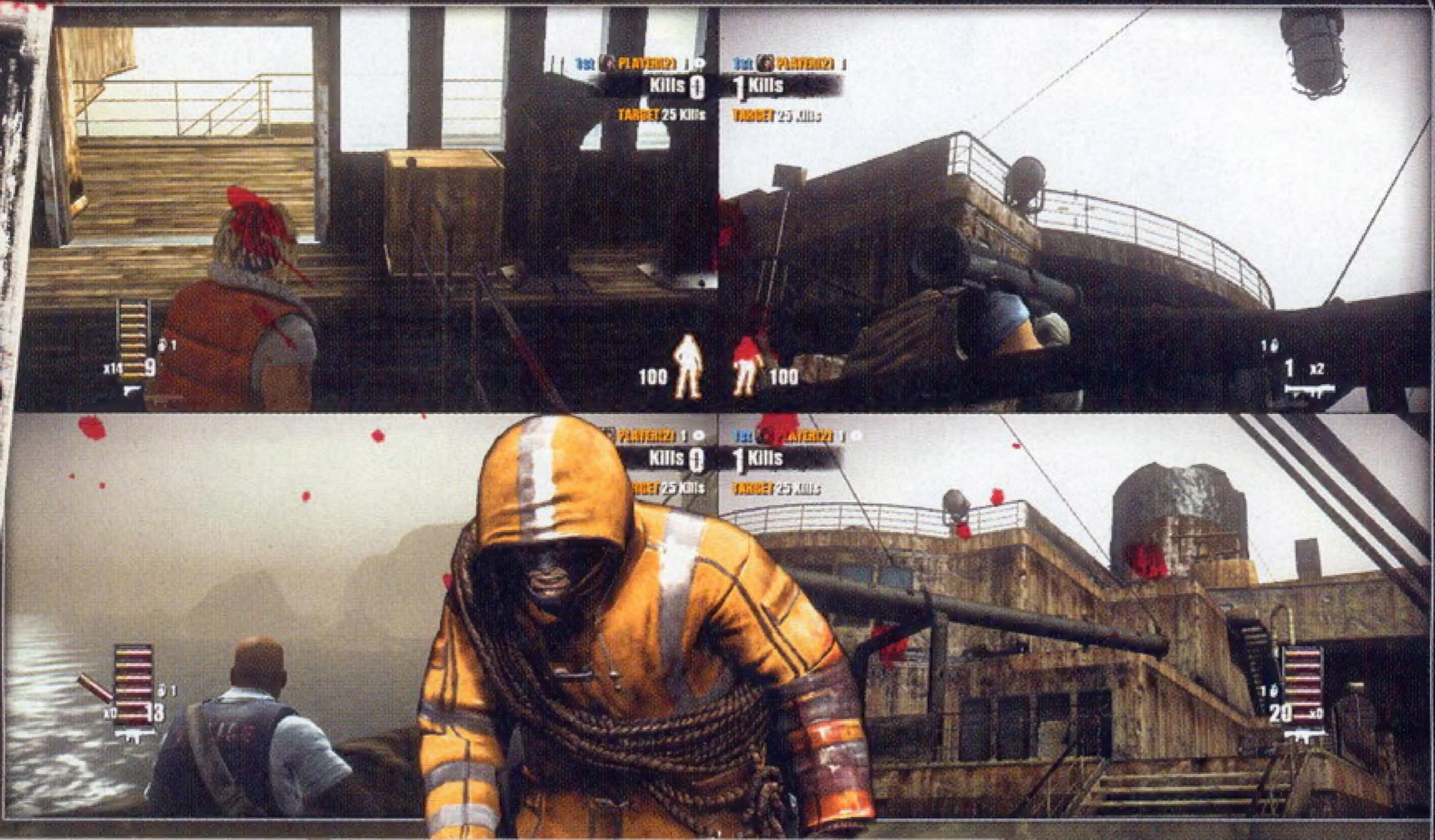
Немного о завязке

Когда директору одного из телеканалов предложили новое

концептуальное шоу, он думал, что это – очередная мыльная опера или вечернее шоу для домохозяек. Но не тут-то было, шоу оказалось действительно новым и концептуальным! Снова награда, снова восемь участников. Но им не предстоит драться друг с другом. Им, лучшим из лучших, предстоит работать "фигуристами" – красиво убивать толпы "пушечного мяса", которое тоже умеет делать больно. Дело осталось за малым: кто именно будет играть в этот бег с препятствиями?.. Не мешало бы с ними познакомиться. Вот фаворит прошлых игр Киллен. Отлично натренированный и сложенный боец. Зачем ему это надо еще раз? А мы его дочь укради, вот и играет с нами. А вот шулер Финн. Он протормозил с большими ставками, поэтому мафия хочет его убрать за долги. А тут игра с большим Джек Поттом! А это кто? А, это сибиряк Драгов – меткий охотник, самый разыскиваемый в э-э-э... как ее... России! Так что ему или тут играть или там поми-

рать... Этого африканца мы просто поймали. Кто его спрашивать будет? Ну, а эти двое – отважные копы Ренвик и Куро! Они проникли в наш Клуб, пытаясь вычислить Начальников. Ну-ну, это тоже часть игры. Экстремал Сигер пришел в наш клуб сам, чтобы попробовать новый, неизвестный ему вид спорта. А этот парень, Немо, был пожарным. Но потом зачем-то сошел с ума :). Мы поймали его в подвале в окружении кучи трупов. Теперь мы накачиваем его транквилизаторами и отпускаем лишь на Арену, где он успешно рвет всех. Иногда даже в прямом смысле.

А вот пушек мы предоставим тебе достаточно! От пистолета до ручного шестистрельного пулемета! Арену? О, арены – отдельный предмет гордости наших Покровителей! Ты побываешь в их заброшенном поместье и на старых улочках Венеции, на стройке и советском



бункере – для этого шоу Шефы скупили пол Земли! Ну вот, в принципе, и все... Располагайся, готовься, жди...

Секретарь

Собственно, геймплей

Во время установки игры, я решил посмотреть в Интернете скриншоты. "Неярко, невыразительно и неоригинально", – решил я. Без особого энтузиазма перезагрузив компьютер, я ткнул в иконку The CLUB. Заставка меня приятно удивила – красиво и со вкусом. Выбрав в симпатичном меню Турнир, я попал туда, куда не рассчитывал попасть, играя в шутер. Это... да нет, не Королевство Тамирэль, а окно выбора персонажа. И каждый со своей историей, параметрами (коих тут аж три – Скорость, Сила и Выносливость) и внешним видом. Персонажей целых восемь.

* Финский середнячок по имени Финн. Скорость, сила и выносливость на средней отметке. Проиграл кругленькую сумму в карты и пошел в клуб, чтобы заработать денег и отдать долги. Лучше попытаться выиграть в Клубе, чем

стопудово умереть от рук мафии.

* Русский охотник мистер Драгофф. Наиболее сильный и выносливый в игре, но скорость у него почти на нуле. Самый разыскиваемый в СНГ преступник, попал в Клуб, спасаясь от ЦРУ и КГБ.

* Американский коп Ренвик. Быстр, умеренно сильный и выносливый. Стремясь накрыть организацию Клуба и рассекретить Боссов, он был вычислен. Теперь, с одной стороны, смерть от администрации Клуба, с другой – круглая сумма... или смерть.

* Киллен. Довольно живучий персонаж, хотя скорость и выносливость довольно средние. Фаворит предыдущих игр Клуба. Срубив килограмм капусты, ушел на заслуженный отдых. Но Клуб своих не отпускает! Теперь Киллен играет на самых высоких ставках – на жизнь его дочери.

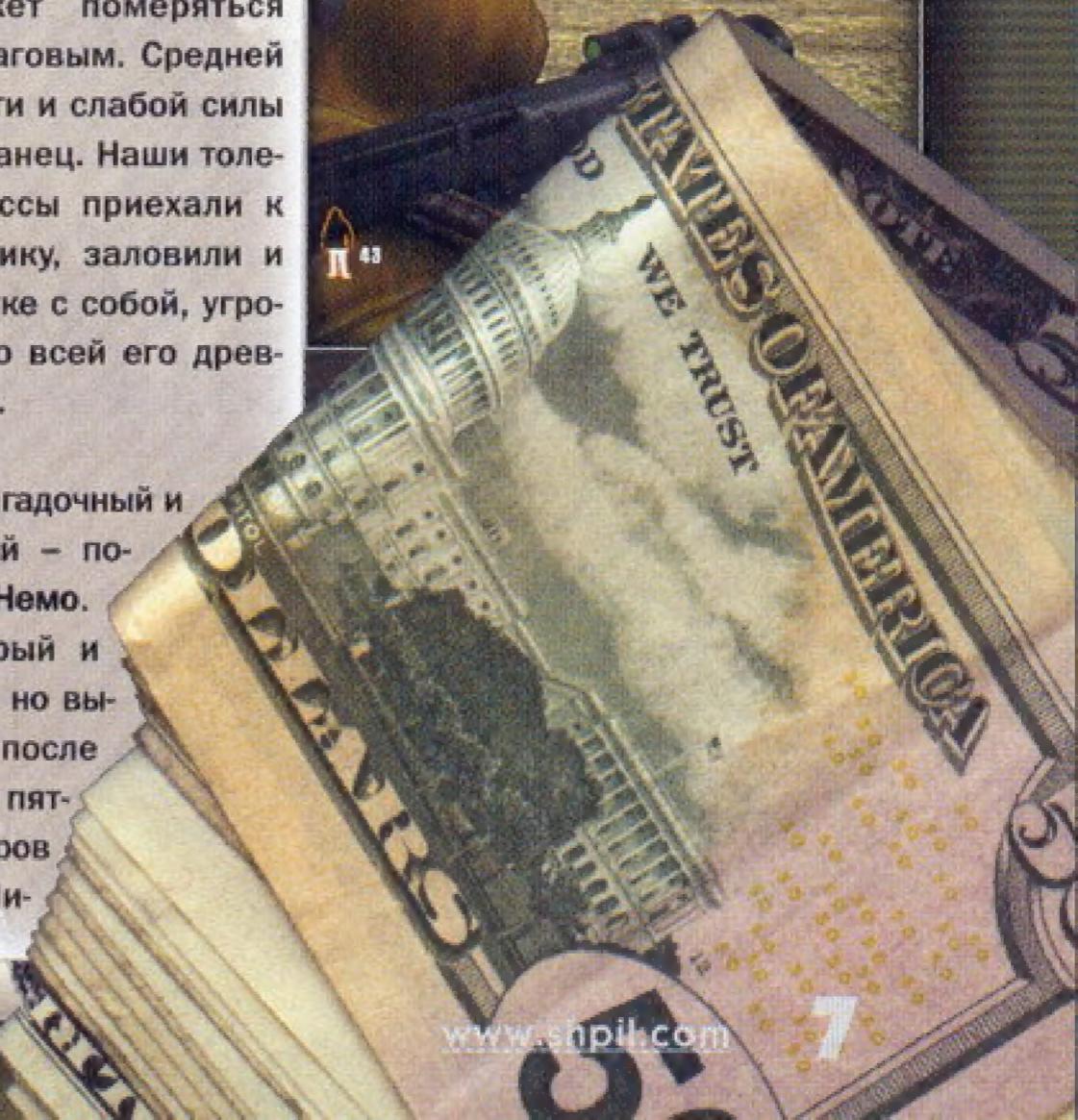
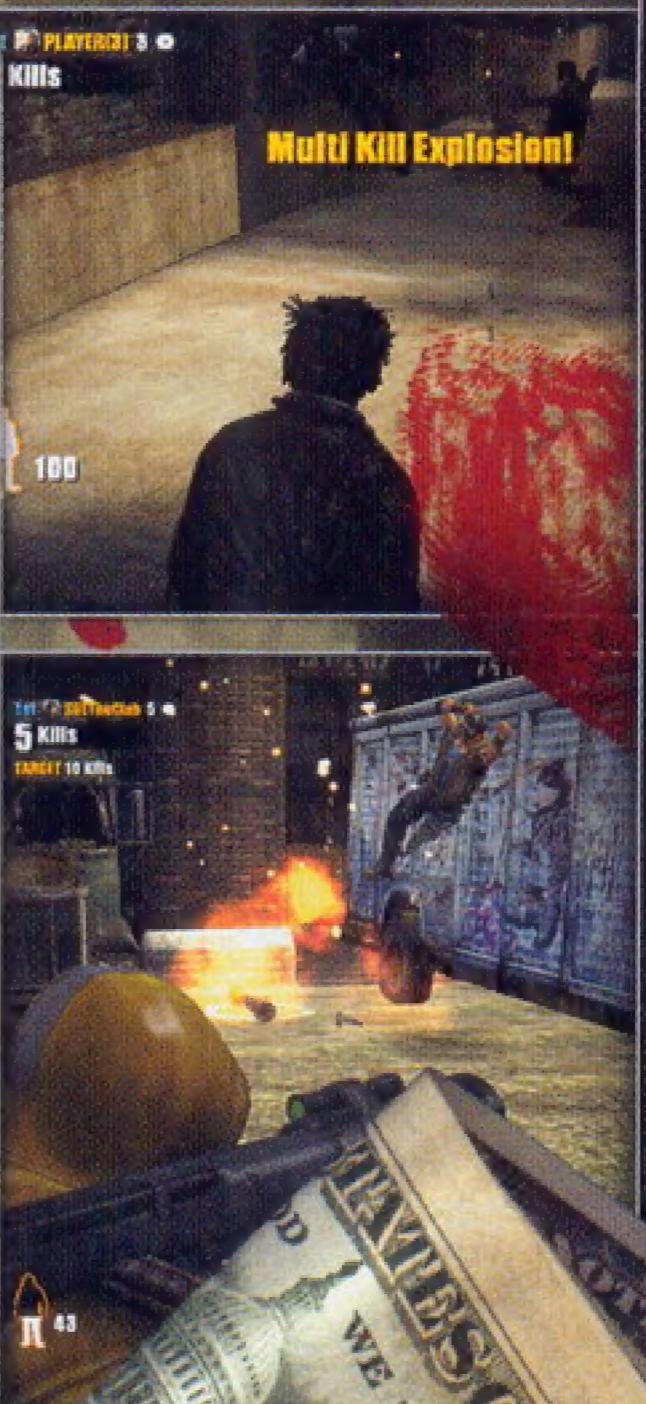
* Японский городовой Курокун. Самый реактивный гладиатор, но нескольких попаданий в него хватит, чтобы отправить Куро в Страну Шинигами. Да и выносливость у него не на высоте. Подобно Рен-

вику, внедрился в Клуб, но работая под прикрытием, успешно сохраняет его. Хочет пройти все испытания клуба и, победив, выйти на Шефов.

* Экстремал и сорвиголова Сигер. Быстрый и выносливый, но, как и его дальневосточный соратник, довольно мало живет в опасных условиях. Кроме этого Клуба не было в мире экстремальных развлечений, которые ему не довелось попробовать. Решив исправить ужасную ошибку, он записался добровольцем в сие "реалити – шоу".

* Африканский воин Аджо. Силой может померяться только с Драговым. Средней выносливости и слабой силы ниг... африканец. Наши толерантные Боссы приехали к нему в Африку, заловили и увезли в сетке с собой, угрожая смертью всей его древней деревне.

* И самый загадочный и таинственный – пожарник Немо. Очень быстрый и живучий тип, но выдыхается после первых же пятнадцати метров пробежки. Ни-





кто не знает его истории, но по костюму пожарного, который он никогда не снимает, видна его прошлая профессия. Безумного Немо, ничего не понимающего маньяка, застали в темном подвале за поеданием очередного трупа. Его заковали в цепи и отправили в штаб Клуба, чтобы сделать новым гвоздём программы.

Выбрав внушающего уважение земляка Драгова (Киллен и Немо поначалу закрыты), жмем "далее". Рядом был зеленый кружочек с буквой А... Сомнения начинали закрадываться... И вот игра началась! Тут мои опасения... обрушились к чертям. Порт выполнен неплохо, хотя дают знать некоторые недоработки: камера неудобно выглядывает из-за плеча, угол обзора никакой, да и бегать не очень удобно. Но в настройках управления лазить надо! И после небольшой перенастройки кнопок (благо, такая функция есть!) играть стало удобнее. Прицелто на мышке! :) Закончив тренировку, я попал на основной

уровень и понял: "Не зря устанавливал!" Увиденные ранее тусклые скриншоты обрели красоч-

ность и насыщенность, но через полминуты я уже и думать забыл о графике. Бах! 560x2! Бах! 1304x3! Мало! Бах, бах, бах! 8569x19! Хэшот! Мульти Килл! Первое Место!

Именно в этом главный сюрприз игры. Основной зачет в игре производится по очкам. А очки выдаются за убийство врагов. И чем меньше времени и патронов ты потратил, чем красивее ты убил гада, тем больше очков тебе полагается. А набирать очки надо в соревнованиях, коих здесь аж пять видов:

* **Спринт.** Пробежка трусцой по "трассе" с отстрелом всего, что движется. Единственная проблема – очки, ведь для первого места их надо немало.

* **Гонка со Временем.** "Трассу" надо пробежать, уложившись во время, иначе в голове у бойца взорвётся макаронная взрывчатка.

* **Еще Гонка со Временем.** Все то же, только время надо зарабатывать, убивая врагов и находя специальные бонусы. Если время кончится, то в

голове у бойца взорвётся макаронная взрывчатка.

* **Осада.** От Героя требуется просидеть на пятаке, огороженном конусами и очерченном мелом, определенное время. Если он покинет пятак, то в его голове взорвётся...

* **Последний Герой.** Просто огромная арена с большим количеством врагов. Время истекает, очки считаются. Ничего сложного.

Еще одним источником очков может послужить своеобразная мини-игра, придуманная разработчиками. По уровням разбросаны макаронные черепушки, сбивая которые мы поднимаем множитель комбо и получаем очки. Есть еще секретные черепушки, коих меньше чем простых, но приносят они больше очков, чем обычные.

В общем, вся игра проходит в методичном отстреле недругов, поиске черепушек и борьбе за каждое очко. Но она не надоедает после первых минут, а затягивает и увлекает, как это было с другими шедеврами древности, GTA и Crimsonland. Может, и Клуб лет че-



Геймплей	11
Графика	9
Звук	10
Управление	8
Сюжет	нет и не надо

ОЦЕНКА 10

рез десять будут качать из сети со скоростью 100 Гбит/сек и запускать долгими вечерами на десятиядерных процессорах AMD Pentium X10. Как знать, как знать..?

Еще один плюс – это огромная разветвленная система вознаграждений. Медалек очень много, и за что только их не дают! За длинные комбо, за кучи трупов, выстреленные пули и брошенные гранаты. Аркадный шутер, однако. Но доступна эта фича, как и многие другие вкусности, лишь обладателям Xbox, подключенным к LIVE. Абидно.

Уровней, как и персонажей, восемь: заброшенный завод, ржавый океанский лайнер, тюрьга Аэк.. Алькатрас, улочки Венеции, стройка, элитная вилла, бункер и область военных действий где-то на ближнем востоке. Действительно посмеяться заставила предпоследняя арена – советский бункер. Создатели уровня явно плохо говорят по-русски. Надписи на ломаном украинском ВХІД ВІЛЬНІЙ пестрят повсюду, а русские кричат с кавказским акцентом: пакажу, дэ раки зымуют! Впрочем, по остальным параметрам уровень стоит рядом со своими "товарищами", то бишь отличный.

Нагрузим видяху?..

К сожалению, с современным железом вряд ли получится. Да и графика в игре никак не подходит под определения next-gen. И не то чтобы все было отвратительно и плохо... Просто

не дотягивает. Карты удивительно красивые и хорошо прорисованные, хотя простоваты. Но этого не замечаешь, проносясь по карте, как смертоносный вихрь. Когда выбиваешь дверь ногой, не считаешь полигоны, и когда отстреливаешься от толпы недругов, не рассматриваешь детально их модели. Картинка мелькает в кадре, как летят за окном поезда лесополянка-озеро, и заметить хоть какие-то недочеты довольно сложно. В общем, качество геймплея компенсирует недочеты графики. И все.

Шутер получился на славу. Аркадный шутер, если быть точнее. То есть шутер с завязкой, но без сюжета, с морем кровищи и гильз, но без стелса и модных нынче девайсов. С графикой "на четверочку" и геймплеем на "отлично!".

И напоследок просьба: не стреляйте короткими очередями – пожалейте мышку!

c.r.a.z.y.

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ



**тел. 599-66-12,
www.pristavki.com.ua**

Там у неё чудесный сад,
Где звезды, словно виноград,
Такими гроздьями висят,
Что поневоле на ходу
Нет-нет да и сорвешь звезду.

Корней Чуковский "Библиотека"

От заката до рассвета

Sins of a SOLAR EMPIRE

RTS

sinsofasolarempire.com

Разработчик:

Ironclad Games

ironcladgames.com

Издатель:

Stardock Entertainment

stardock.com/entertainment

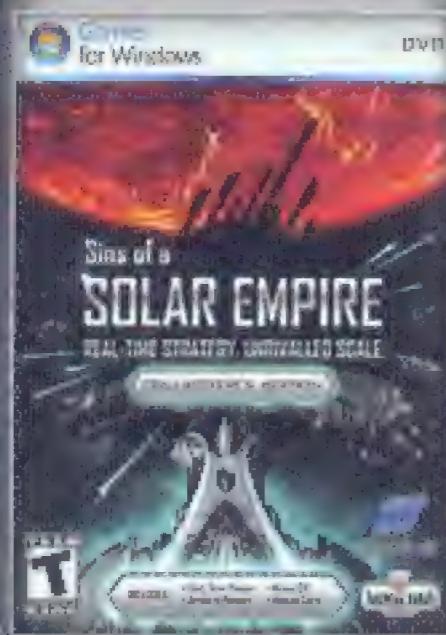
Системные требования:

Процессор: 2,2 ГГц

Память: 512 Гб

Видео: 128 Гб

Жесткий диск: 2,5 Гб
свободного места



Космическая тематика в стратегиях реального времени развита очень слабо – игры, в которых основные сражения происходят не на поверхности планет, а в безвоздушном пространстве, можно буквально пересчитать по пальцам. Не то чтобы их представители не пользовались популярностью – просто создание такой шпилы требует намного большего вложения усилий и времени, чем разработка, действие которой происходит в каком-нибудь Серебряно-Колокольном графстве эльфийского королевства. Мало того, что нужно продумать строение игровой вселенной, экономику и взаимоотношения, так еще главное не ударить в грязь лицом, сделав графическую часть не хуже, чем у потрясающие визуальных устоев – Homeworld, резко задравшего планку требований к космическим стратегиям. Это дало геймерам возможность в мельчайших деталях и с любого ракурса рассматривать поля сражений и звездолеты. Конечно, Homeworld был замечательной игрой, с ярким и эпическим кампанием. Но достаточно перейти к поединку по сети, чтобы понять – несмотря на внешнюю красоту, бои ограничены только маленькой “песочницей”, в пределах которой перемещаются ваши материнские корабли, периодически делая выпады в сторону противника. В последующих играх подобной тематики были попытки выйти на более высокий уровень, но реализовывалось это с помощью глобальной карты, при вызове которой мы фактически переходили в пошаговый режим управления перемещением флота. И вот, через пять лет после появления последнего стоящего представителя космических реалтаймовых стратегий, совершается прорыв сопоставимый с появлением Homeworld – команда разработчиков Ironclad Games выпустила в свет свою первую игру: Sins of a Solar Empire. Не стоит думать, что сотрудники Ironclad новички в игровом бизнесе – большинство из них прошли закалку в недрах таких гигантов, как Sierra,

Rock star Games, и других не менее известных компаний. Соответственно и Sins of a Solar Empire – далеко не поделка желторотых новичков, а проект AAA класса.

Конфликт интересов

Завязка игры построена на противостоянии трех сил – Васари (Vasari), Пришествия (Advent) и Военной Коалиции Торговцев (Trader Emergency Coalition). У каждой из них свои проблемы, но сходятся они в одном – им крайне необходимы новые жизненные пространства.

На Васари наследает неизвестный враг, уничтожив-



ший центральный мир этой могущественной расы и постепенно поглощающий все новые и новые колонии. Им нужно спокойное место, где можно восстановить флот и найти какое-нибудь новое оружие от неведомой, но страшной силы. Наткнувшись на колонии Торгового Союза, они хотели постепенно вытеснить аборигенов, но были удивлены тем, как быстро мирный альянс планет, объединенных торговыми соглашениями, превратился в военную машину. Постепенно затраты, идущие на вытеснение торговцев с их планет, стали отъедать существенный кусок ресурсов флота Исхода Васари, и они решили снести преграду одним мощным ударом, направив все силы в атаку.

Торговый Союз образовался в ходе длительной эволюции Земных колоний. Последние внутренние конфликты происходили настолько давно, что о них совершенно забыли и потеряли должное искусство сражений. Первая волна разведчиков Васа-

ри буквально смела пограничные колонии торговцев, повергнув весь Союз в шок. На встречу противнику были отправлены самые лучшие боевые силы Торгового Союза – пиратские корабли. Вооруженные чем попало, в изношенных и устаревших кораблях, с полубезумной командой, они сделали невозможное – задержали наступление Васари, дав торговцам возможность переоборудовать часть кораблей и подготовиться к обороне.

Первые попытки организовать сопротивление были неудачными, но постепенно фабрики превратились в боевые станции, торговые пути – в линии снабжения, а удачливые дельцы – в опытных стратегов. Несмотря на это, разобщенность управления планет мешала сломать ход событий в свою пользу, и в итоге было принято соглашение о создании централизованного командования, управляющего Военной Коалицией Торговцев. Объединив все силы в один кулак, ВКТ удалось остановить наступление флота Васари, создав постоянную линию фронта. Но стоило Торговому Союзу немного расслабиться, как на незащищенные тылы обрушился флот очень недружелюбных "родственников". Пришествия, и стал вопрос: как защищать свою территорию сразу от двух врагов.

Пришествие, в принципе, также является частью человеческой

расы. Это потомки поселенцев, обнаруживших в себе пси-способности и поспешившие скрыться из тогда еще неспокойного мира разрозненных государств-планет и космических империй. Намного позже, примерно за

тысячи

лет до со-
бытий игры, разведчи-
ки Торгового Союза на-
тикулись на одну из пла-

нет, заселенную беглецами. Им было предложено вступить в Торговый Союз для организации взаимовыгодной торговли. Но предложение было отвергнуто. Не желая сдаваться, Союз забросил на планету несколько своих представителей для изучения рынка и спроса, с намерением сделать настолько выгодное предложение, что новички попросту не смогли отказатьсь. Рапорты эмиссаров были отрывочны и запутаны, единственное, в чем они сходились, так это в том, что лучше не посещать данную планету. Здесь узаконены генетические эксперименты, население подвержено разной степени мутациям, популярно использование церебральных имплантантов и седативных химических препаратов, распространено сектантство и нет абсолютно никаких ограничений в половых вопросах. Общественность была шокирована этой информацией, и, решив, что такие беспри-



ципные люди не могут быть частью Торгового Союза, силой взяла планету под свое управление, отправила ее жителей далеко в неисследованный космос. Люди Пришествия создали легенды и пророчества, рассказывающие об их происхождении. Они верят в то, что им предназначено воздать обидчикам по заслугам и занять достойное место в галактике. И, тысячу лет спустя, израсходовав все доступные ресурсы, Пришествие решило, что настала пора вернуться на свою родину и исполнить пророчество.

Смерть одиночкам

Построив отличнейшую основу для развития сюжетной линии, разработчики из Ironclad Games, воткнули ей в спину нож, потом расстреляли из пулемета, повесили, утопили, сожгли, а пепел, смешанный напополам с хромовой стружкой, пропустили через жернова. То есть, они попросту сделали игру без кампайна.

Вся эта эпическая и тысячелетняя завязка служит лишь общим фоном, объяснением сути конфликта, а также особенностей участвующих в нем сторон. Связано это с тем, что *Sins of a Solar Empire* изначально затачивалась под многопользовательский режим – почти год разработчики проводили обширное тестирование сетевого кода игры, исправляя выявленные багги и добиваясь получения максимально возможной скорости при любом коннекте.

Конечно, *Sins of a Solar Empire* не оставили без одиночной игры, но она фактически ограничивается скриптишем. При выборе пункта меню "Одиночная игра", мы оказываемся перед выбором – какую из карт взять. Изначально они разбиты на три группы по своему размеру: маленькие, средние

и большие. При этом в раздел больших также входят и "огромные" карты.

Маленькие карты так называются чисто условно – в них входит одна солнечная система и от семи до пары десятков планет. Средние могут состоять как из одной огромной, так и из пары солнечных систем маленького размера. В больших и огромных картах количество доступных для завоевания планет и вовсе может измеряться сотнями, а солнечные системы могут складываться в галактику. Каждый из типов карт имеет систему автогенерации, позволяя окунаться в новый мир, и встречаться с новыми противниками. Помимо этого разработчики создали уникальные карты с неповторимыми условиями, делающими игру намного более увлекательной, а заодно – позволяющими игрокам сравнивать свой уровень.

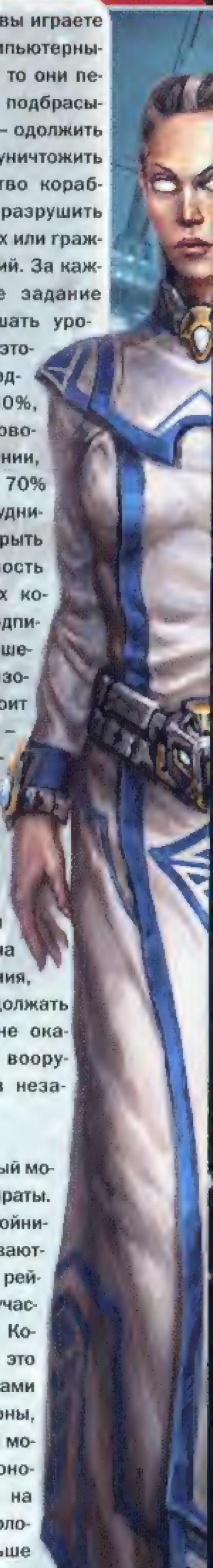
Play Game

Несмотря на то, что *Sins of a Solar Empire* жутко не хватает кампайна, объединенного единой сюжетной линией, сингл у нее интересный и затягивающий. Взяв, к примеру, сгенерированную, случайную карту, поначалу просто теряешься от масштабности и красоты игры. Но, получив оплеуху от врага, быстро приходишь в чувство и начинаешь пытаться перехватить инициативу в свои руки, но, зазевавшись, уже сложно справится с компьютерным врагом. Он действует разумно и четко, правильно формируя свой флот и выбирая направление для нападения. Средний уровень компьютерного интеллекта – уже довольно сильный противник, а если их несколько, то долгая и тяжелая война на выживание гарантирована.

Немалую долю интереса игре придает система дипломатии

– например, если вы играете с несколькими компьютерными противниками, то они периодически будут подбрасывать вам задания – одолжить денег, ресурсов, уничтожить такое-то количество кораблей противника, разрушить столько-то военных или гражданских сооружений. За каждое выполненное задание вам будут повышать уровень дружелюбия этого соперника, и, подняв его выше 60%, можно будет договориться о ненападении, а, добравшись до 70% – о торговом сотрудничестве, 80% – открыть взаимную видимость планет и военных кораблей, а 90% – подписать мирное соглашение. Однако, образовав альянс, не стоит расслабляться – вам все равно придется поддерживать должный уровень отношений. Разве что высокая лояльность партнера даст вам больше времени на выполнение задания, но их нужно продолжать выполнять, чтобы не оказаться с хорошо вооруженным врагом в незащищенных тылах.

Еще один интересный момент геймплея – пираты. Космические разбойники активно вмешиваются в игру, совершая рейды на территорию участников конфликта. Конечно, они делают это неспроста – пиратами проводятся аукционы, на которых каждый может установить гонорар за нападение на врага. Тот, за чью голову заплатят больше всего денег, может сразу



начинать готовиться к разрушительному вторжению флота пиратов. В начале игры такое нападение может переломить ход поединка в пользу более слабого участника, не жалеющего денег на рейды пиратов, но уже к середине, когда игроки достаточно продвинутся по древу технологий, влияние пиратских нападений сильно уменьшается. В принципе, собрав достаточно большой флот, вполне реально уничтожить базу пиратов, но потерпеть при этом не избежать – ведь рядом с ней располагается громаднейший пиратский флот, который будет драться до последнего, защищая свою цитадель.

Ну и какая же стратегия без развития технологий. В *Sins of a Solar Empire* они разбиты на четыре категории: боевые, мирные, развитие флота, и артефакты. Два последних раздела одинаковы у всех рас – здесь будет появляться информация о найденных вами артефактах. А в развитии флота, можно поднять лимит кораблей, причем это связано с повышением накладных расходов (в итоге, при максимальном развитии флота накладные расходы могут достигать 75% от всего до-

хода). Боевые и мирные технологии у каждой расы свои, и хоть они частично схожи, все же каждый идет своим путем.

Затронув тему развития флота, сложно в общих чертах не описать сам флот. Во флоте каждой из сторон есть корабли трех классов – фрегаты, крейсеры, и крупные боевые корабли. В то время как два первых класса фактически являются основной живой силой флота, крупные боевые корабли выполняют роль героев из *Warcraft 3*. То есть, несомненно, один такой корабль может управиться с большим количеством противников и в корне переломить ход событий на поле боя. Участвуя в битвах, эти корабли повышают свой уровень, получая доступ к новым спец. способностям и умениям.

Как оно, управлять вселенной?

Создавая *Sins of a Solar Empire*, разработчики очень ловко и умно обошли проблемы управления, возникающие при выходе за пределы одной планеты. Фактически, нам доступна глобальная трехмерная карта, приближая которую, мы можем рассмотреть самый маленький корабль в игре до самой мелкой заклепки. Основная нагрузка при этом ложится на мышь – зуммирование происходит с помощью колесика скроллинга. Для обеспечения удобного управления, при удалении от системы, когда корабли становятся едва различимы, они заменяются соответствующими иконками, что позволяет с легкостью опознать класс корабля и его принадлежность. Конечно, все это было бы не возможно без помощи Iron Engine, оптимизированного для отображения графики

высшего качества, что снижает чрезмерную нагрузку на видеокарту.

Второе нововведение, позволившее сделать управление таким количеством планет простым – панель империи, находящаяся в левой части экрана. Она дает доступ буквально ко всем планетам, постройкам и кораблям, находящимся под вашим управлением, без поиска их на карте и переключения. Также проблему частично решает возможность перевести некоторые действия в автоматический режим, например, – поиск места для постройки новых структур. Тогда вам даже не придется выбирать, где установить очередную научную базу или торговый центр.

Управление кораблями упрощается за счет возможности создания флотов. Причем флотилия, идущая под командованием заслуженного боевого корабля, может автоматически подхватывать по пути незанятые войска, добавляя силы своей команде.

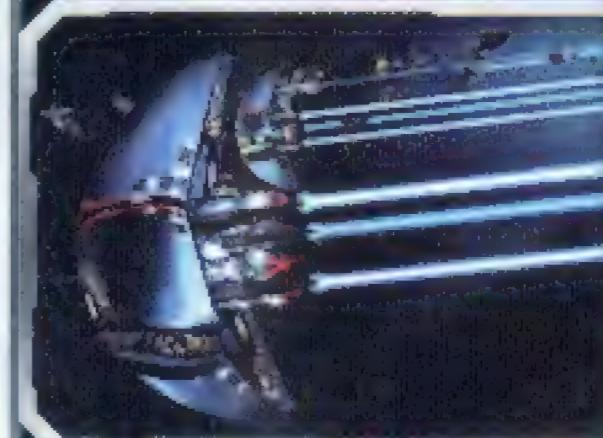
Покорять и править

Что можно сказать об этой игре. Однозначный Must Have для всех любителей стратегий. Конечно, многим не понравится отсутствие связного кампайна, но огромные возможности сетевой игры, да еще и с поддержкой сейвов, в перспективе должны обеспечить *Sins of a Solar Empire* популярность в нише стратегий, сравнимую с популярностью CS. А если добавить, что игра изначально создавалась с расчетом на поддержку модов, то перспективы рисуются совсем уж радужные.

Telo

Геймплей	19
Графика	11
Звук	11
Управление	11
Сюжет	9

ОЦЕНКА 11



EXPERIENCE112

EXPERIENCE112

adventure

experience112.com

Разработчик:
Lexis Numerique
lexis-numerique.com

Издатель:
The Adventure Company
theadventurecompany.com

Системные требования:
Процессор: 3 ГГц
Память: 2 Гб
ВидеоВидео: 256 Мб

THE EXPERIMENT

THE EXPERIMENT

PC

I see you.Com

Экспериментальная лаборатория

Большие и многоопытные компании часто радуют нас хорошими играми, но искать среди их работ революционные явно не стоит. Они могут обладать гениальной графикой, проработанным сюжетом и хорошо прописанными персонажами-личностями, хотя все они легко вписываются в уже существующие рамки. Что-то "из ряда вон выходящее" чаще всего создается руками тех, у кого опыта в игроделе мало или совсем нет. И дело тут вовсе не в штампах или недостатке фантазии. А в том, что опытные разработчики всегда знают, что в итоге у них получится, и именно так, как хотелось бы – пусть даже и не без мелких ограхов. Зато у новичков может получиться совсем наоборот. Ну, а о том, что они просто не боятся выпустить не самый удачный игровой мир и потерять на этом немалые деньги, упоминать в статьях не при-

нято, поэтому промолчим и мы.

Итак, перед нами игра малоизвестной компании Lexis Numerique, на счету которой всего несколько вышедших в свет игр. На разработчиков мы могли бы и не обратить внимания, если бы не то, как лихо и просто они сломали один из неписанных законов квестового мира. В игре, о которой пойдет речь, расследование идет не от первого лица, и даже не от третьего – основной действующий персонаж живет в этом мире сам по себе, игроку отведена роль... наблюдателя, способного иногда вмешиваться в события. Из-за этого пришлось отказаться разработчикам и от некоторых других наработок жанра, хотя бесконечное кликанье по объектам все же сохранилось.

Понимая нетерпение читателей, желающих поскорее узнать подробности, перехожу к описанию самого игрового процесса и мира, в кото-

ром нам придется прожить пару десятков часов. Два человека, которые изначально не знают о существовании друг друга, приходят в себя на танкере. Он же по совместительству является научной лабораторией, где проводились серьезные исследования. Но о том, насколько серьезными они были, игрок узнает только в процессе прохождения игры. Так вот, одним из двух очнувшихся является геймер. Сам себя с

стороны он не видит, зато может наблюдать за окружающим миром с помощью камер, расположенных в одной комнате с ним. На экране он видит девушку, с которой пытается пообщаться. Она и есть главное действующее лицо игры, главный персонаж. Зовут нашу новую знакомую Леа Никольс. Увы, она не столь красива, как Лара Крофт или Кейт из Сибирии. У нее нет крутых бедер, выраженной груди и мимики, вызывающей желания строго определенного и отнюдь не игрового характера. Зато у



не есть пиксели, да и вообще прорисована она не очень хорошо – по крайней мере, при ближайшем рассмотрении. Но достаточно удалиться от нее на пару метров, вернуться к общему плану, чтобы понять – над графикой разработчики потрудились немало. Объекты выглядят объемно, привлекательно и даже отбрасывают тени. В сумме они создают некую зловещую атмосферу, передать которую словами очень и очень сложно. Но можете мне поверить на слово, после нескольких часов безотрывного "клик-н-пойнта" я чуть не убила незаметно подошедшую ко мне сзади девушку. Хорошо, что к тому моменту бутылка оказалась пустой и легкой. Схожие ощущения были у меня во времена Сайлент Хилла и Резидент Эвила. Если я решусь поиграть в Experience 112 в темноте, со мной на всякий случай рядом будет лежать или топор

или молоток... На всякий случай.

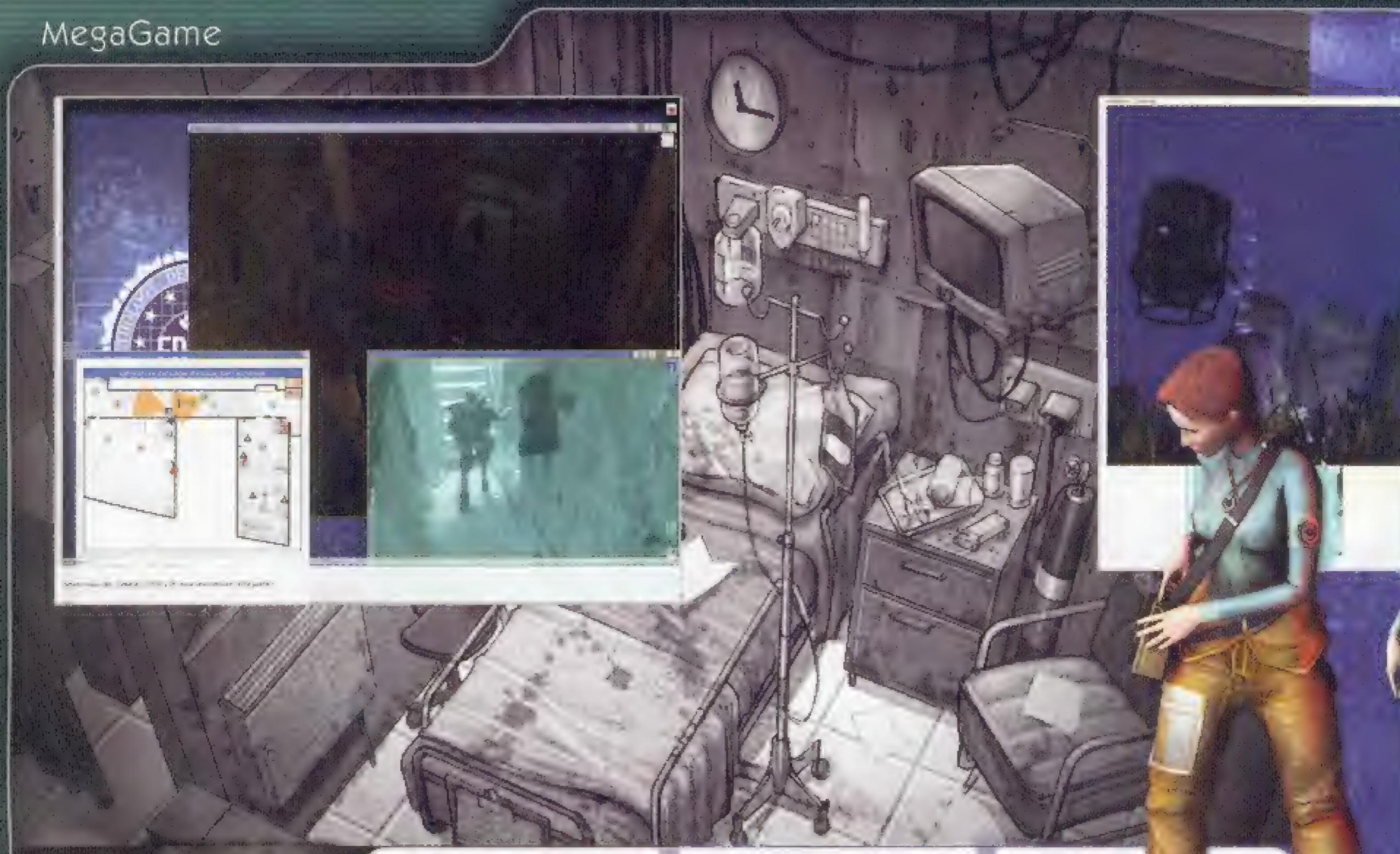
Способствует атмосфере тихого ужаса и звуковое оформление игры. Такое ощущение, что подбирали его специально, чтобы кровь стыла в жилах. Нет, ничего по-настоящему ужасающего нет, Experience 112 – отнюдь не показушный ужас, как в фильмах Роба Зомби. Это тихий страх, который нарастает изнутри и постепенно подкатывает к горлу. Тут есть все, чего стоит бояться одному в полной темноте – трупы в комнатах, наркотики, секретные дневники учёных и кровь на стенах и полу. Нет разве что убийцы, который бы мог все это учинить.

Жизнь в рамках

Запертой на рабочем столе я ощущала себя впервые. Это действительно интересное ощущение, когда ты не можешь толком оторваться от созерцания того, что происходит на мониторе. Правда, для игрока в мире Experience 112 вполне достаточно и этого. Компьютер тесно связан с камерами, с помощью которых осуществляется контакт

и общение с Леей. Она отвечает словами – вполне логичными, разумными и приятно звучащими репликами, а все, что остается игроку – используя камеры, освещение и другие заметные с большого расстояния "маячки", направлять девушку к цели. Учитывая это, вполне логичным кажется то, что игрок может просмотреть "содержимое" других помещений, создав таким образом некий план перемещений по танкеру. Однако на поверку оказывается, что он не нужен – игра сама ведет за собой игрока, Лия и мир дают такие подсказки, что разобраться в них совсем не сложно. Мозги и разум, конечно, нужны, но все загадки логичны и последовательны. Этим как раз игра и затягивает, причем с первых секунд и практически до конца. Практически – потому что конец выглядит несколько скомканным, будто сценаристу не хватило терпения или фантазии, чтобы прописать последние задания и локации, решить, что и как должно было произойти в мире. Из-за этого истории не хватает некоторых деталей, а при тщательном рассмотрении можно найти и мелкие неувязки. Впрочем, замечания





ешь их только тогда, когда выключишь игру, то есть по ее завершении. Чувства эйфории ждать не советую, да и страх может остаться еще на пару ночей.

Из-за подхода, который был выбран для ведения игры, разработчикам пришлось создавать систему управления буквально с нуля. В результате она получилась не то чтобы сырья, но в некотором роде – влажная. Ничего пошлого я не имею в виду, просто есть в ней несколько моментов, которые вызывают негативные чувства. Причем схожи они с ощущениями, которые появляются у обладателей 15-дюймового монитора при необходимости работать одновременно с не-

сколькими программами-окнами. Игровой процесс, кстати, выглядит очень похоже, так что оторвавшись от чтения журнала, каждый может прочувствовать все превратности игрушки. Достаточно только открыть пять-шесть окон и попробовать работать хотя бы с тремя из них одновременно. В игре именно три окна будут постоянными – это вид с камер наблюдения. Система из трех камер дает объективную оценку ситуации. Несмотря на то, что, по сути, игроку не надо ни бояться нападений, ни самостоятельно выискивать нужные предметы, ему все же придется быть в курсе всего, что творится вокруг девушки. Дело в том, что Леа не очень внимательная девушка и часто пропускает очень важные улики и зацепки, которые могут привести к цели. Задача игрока состоит в том, чтобы дополнять ее органы чувств и время от времени заменять их. Однако вернемся все же к управлению. С помощью курсора можно переключаться между окнами и переходить от одного к другому, чтобы не только следить и время от времени кликать на объек-

ты, способные своим падением, например, привлечь внимание Леи, но и передвигаться по карте. На оной можно включать свет и камеры, дабы направлять главную героиню в нужную комнату и не терять ее из виду ни на секунду. Вкратце, подводя итог по управлению, скажу лишь одно: разработчики сделали все, чтобы игра была комфортной, а само управление – малозаметным. По ходу развития событий вообще перестаешь обращать внимание на механическую работу рук, будто ее и нет на самом деле.

АДЕЛО, ВИДИТЕ АИ, В ТОМ...

То, что разработчики отшибли память не только вам, но и Леи, способствует более естественному развитию действия. Она не предсказывает бу-





дущее, не предвидит событий и не говорит о том, что ждет за поворотом. Она просто девочка, человек, такая же, как каждый из нас. Хотя и не совсем. Некоторые ее проблемы заставляют с первых шагов в игре задуматься о том, что же все-таки произошло в лабораториях, и что именно разрабатывали тут ученые. Лея страшно хочет некоего наркотика, без которого якобы не может прожить. Увы, но увидеть ломку нам не дадут. Не из-за цензуры, а потому, что ее просто-напросто нет. Как нет, например, и серьезных опасностей и врагов, всерьез угрожающих жизни и здоровью – вашему или Леи. С ними игровой процесс стал быть не только увлекательным, но и действительно страшным. Поэтому что бо-

яться надо чего-то, а неизвестность и темнота пугают далеко не всех. К тому же это в определенной степени расслабляет игрока, дает ему возможность расстаться с игрой на время раньше, чем опустится занавес, и некий голос за кадром скажет "The End".

Тем не менее, я вовсе не утверждаю, что игра дает возможность времени от времени кликать по экрану мышкой и попивать пивко или вести беседы с начальством. Она поглощает от начала и до конца, просто часть души остается свободной от страха. Часть души времени от времени выползает из пяток и назойливо стучится в мозг с вопросом, "а чего мы собственно с тобой боимся-то?" Страх может и отступит, но только частично и на время: достаточно в наушниках или за спиной раздаться странному звуку, чтобы игрок сполз под стол и оттуда выглядывал на окружающий мир. Но я не утверждаю и того, что под столом – самое безопасное место. Быть может, лучше поискать его в шкафу или под кроватью...

Резюме

Что может быть проще, чем подвести итог по игре? Сказать пару слов о том, что игра хорошая и в некотором роде даже революционная, что другую такую найти будет не просто сложно, а, наверное, даже невозможно. Но ни одно слово, ни одна фраза не опишет того, что на самом деле чувствуешь в процессе такой игры. Ее липкий страх и атмосфера обволакивают и не отпускают на свободу, но пока они дают перемещаться в пространстве и дышать, ты будешь бороться и искать. И этот поиск будет затягивать постепенно, незаметно для себя самого, пока в один прекрасный день ты не проснешься в холодном поту и поймешь, что это не сон.

В общем, вердикт тут однозначный – иного просто быть не может: Играть стоит, играть нужно, играть обязательно. Причем не только фанатам квестов, но и всем остальным. Потому что среди шутеров, стратегий или РПГ последнего времени не было ничего настолько затягивающего и атмосферного.

Pantera sis



Legend

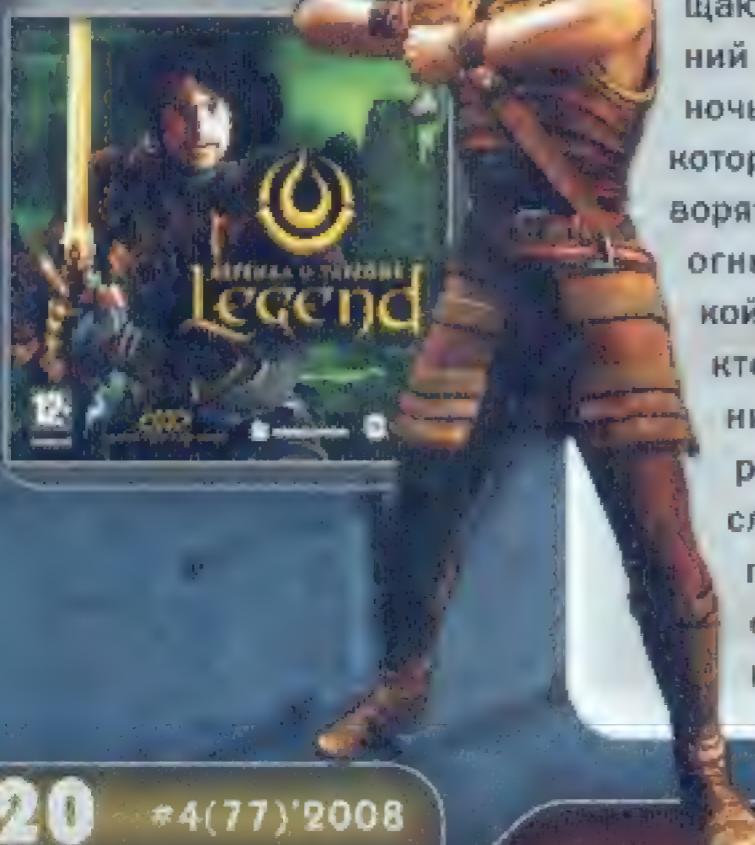
- Где рука?
- Нет руки!

Legend

Hack 'n' slash | RPG
legend-game.com

Разработчик:
Master Creating
master-creating.de
Издатель:
Новый диск
nd.ru

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
Память: 512 ГБ
Видео: 256 Мб
Жесткий диск: 5 ГБ
свободного места



Представьте себе мир, где зло, наконец-то вырвавшись из подземелья, без лишних раздумий начало править миром. И только в ваших руках все исправить, надежда людей – это вы. От вас зависит, как вы дойдёте до конца: будут вас ненавидеть или обожать, помогут вам или нет.

Предисловие...

Действие начинается в неком храме, стражи которого хранят огонь, защищающий их от порождений зла. Но однажды ночью огонь потух. Некоторые из стражей говорят, что видели, как к огню пробирался какой-то человек, но никто не может точно ничего сказать. Через 30-40 секунд после того, как огонь потух, на землю спустились демоны... Заметив это,

главный герой в порыве благой ярости взбегает на подвесной мост, но там же оказывается демон, и тело нашего будущего протагониста исчезает во мраке пропасти... Таргона поглотила тьма. Только под утро, когда всё уже кончилось, его нашла его подруга, маленькая фея природы...

Рука бога или мочи всех...

Ход событий попадает в наши руки на бережке какой-то речки. Поднявшись наверх к тому, что еще позавчера было символом защищенности, а сегодня напоминало Хиросиму или Нагасаки после взрыва ядерной бомбы:), наш герой обнаружит, что развалины монастыря заполнены. Пройдя еще несколько метров, мы находим полу живого в результате героической битвы учителя, от него-то мы и узнаём, что единственная надежда человечества

это мы и могущественный артефакт в наших руках. После недолгого разговора с учителем мы отправляемся разыскивать чувака, который потратил почти всю свою жизнь на поиски "руки бога". Чтобы дойти до этого поворотного квеста, нам потребуется по дороге убить 20.000 гоблинов и прочей шпаны, которая почему-то так и хочет дать вам по мозгам (интересно почему? :)).

Хорошо иметь рюкзак, или как у Таргона – сразу два!

Интерфейс распределения имущества реализован, мягко говоря, странно. Выбитое честным трудом добро мы будем хранить в двух "рюкзаках". Зачем это надо, я так и не понял. Наверно, это обусловлено нехваткой экранного пространства, ведь в кадре надо обязательно расположить "куклу" персонажа, инвентарь,



характеристики персонажа и еще кучу всякой всячины! Но сея неприятность столь ничтожна, что я даже не брал ее в расчет при оценке статьи. Фактически не важно, складываем мы шмотки в один рюкзак или в два, да пусть хоть для каждого кармана отдельную вкладочку в интерфейсе сделают. Сказочка начинается, когда затаившись шмотками, мы начинаем их одевать. Стандартный процесс – находим новую шмотку, сравниваем с той, что уже надета. Реализация дрессала – это, наверно, вершина безрукости игровой индустрии. В окне инвентаря вместо банальной "куклы", во всей трехмерной красе, стоит ваш персонаж. И вот прет его, понимаешь, во время переодевания дрыгать конечностями. Берем другой меч – и рука уже возле пояса, берем топор – рука у плеча. Хорошо хоть кинжалов нет – он бы их за спину прятал, наверное. Выловить в этой суматохе доспех – еще не беда, но вот найти перчатку – это предмет отдельного квеста. Иногда я находил ее в местах, где ни одного куска персонажа в помине не было!

Кстати, одеваться надо осторожно, а то можно не выдержать удара по своим чувствам эстетики и нормальной человеческой физиологии (например, я на 6 уровне, надевая сапоги на скорость, чуть не упал со стула – "Мои ноги, где мои НОГИ!!!" – кричал я, пытаясь подняться с пола). Да, в этой игре весьма симпотная графика, если не учитывать багов:), несколько из них я вам зачитаю: некоторые конечности пропадают при одевании разного шмота, а когда стоишь, оружие летает над головой. И хотелось бы, чтобы экран двигать можно было не только по кругу, но еще вверх или вниз.

Нельзя замолвить словечко о великой роли шмоток в игре. Шмотки, которые мы не можем или не хотим одеть, нужны для того, чтобы обменивать их на золото. За золото мы покупаем самые ценные в игре вещи – это бутылки со здоровьем и манной. Ни на что другое я деньги не тратил.:)

Игра не очень, графика – ахой, но сюжет...

Да, сюжету надо отдать должное – сценарист малацца:),

если бы тот же сюжет да на другой движок и музыку, тогда бы эта игра заслужила 9 из 12, но поскольку это не так... А вообще-то, давайте его разберём. Итак, когда мы приходим к нашему новому, так сказать, спутнику, то он нам дает два задания: первое – убить огромного тролля, который старше нас на 4 уровня, а второе – это (не побоюсь этого слова) клятва. После этого мы отправляемся на поиски первого куска великого артефакта, прия в город Турин, мы узнаем, что Высокий Король (чувак, с которым похоронили часть амулета) восстал из мертвых в облике лича, и нам предстоит навешать ему технических пендюлей. Уничтожив таким образом кучу нежити и выше упомянутого короля личей, мы отправляемся к гномам, а там повторяем то же, но уже с орками и предателями борода-





Геймплей
Графика
Звук
Управление
Сюжет

ОЦЕНКА

7

того народа. Получив второй кусок заветного артефакта, мы отправляемся к эльфам и делаем там то же самое...

Эх, пути – дорожки!

Интересно, что при генерации класса нам предложат выбрать не один, а два Пути. Всего путей пять: воина, мошенника, магии, природы и веры. Каждый из них дает определенный набор навыков и возможностей. Воин может использовать двуручное оружие и тяжёлые доспехи, его навыки повышают эффективность щитов, доспехов и того самого двуручного оружия. Мошенник – это путь любителей сражаться двумя кликами.

Они одеваются в легкие доспехи и качают бой двумя руками. Маги владеют закла-

ниями огня и льда, ими они могут одновременно замораживать и поджигать, а также создавать зачарованное оружие. Носят робы, легкие доспехи и короны (вместо шлемов). Путь природы – сделает вашего персонажа стрелком, позволив ему применять во благо отечества луки и арбалеты, наносить на оружие яд, создавать взрывные и бронебойные стрелы. И, наконец, путь тети Веры! Вышеупомянутая осьба даст нам возможность восхилить себя и понакладывать разных защитных заклятий. Одеваются священники в робы и короны, как и маги. Вот вкратце и все, что касалось классов.

Кем играть, воином-веры, стрелком-магом, или вором-колдуном – решать вам. Вариантов для полета фантазии вполне достаточно. Хотя смысл, опять же, не меняется – почти у каждого класса есть скил, в народе называемый "спокойной ночи". Эта способ-

ность с одного удара может сложить любого врага, который не старше вас более чем на двадцать уровней :).

На каждом следующем уровне нам дается три очка на прокачку силы, ловкости и т.п., и по одному очку на каждый из путей. Кстати, окно прокачки скилов вызовет ностальгию у тех, кто играл в "WORLD OF WARCRAFT" – оно мега напоминает ветку талантов.

Руки в Ноги!

Когда руки растут не оттуда – это плохо, но еще хуже, когда рук вовсе нет. Иными словами, игра могла быть и лучше. Если я начну перечислять игры, до которых Рука бога не дотянулась – размер статьи удвоиться. В общем-то, она сгодится для того, чтобы расслабиться вечерком, даже парой-тройкой вечерков, но не более... а жаль.

Петро и казковый гаврык



Золотая ОРДО

RTS

russobit-m.ru/catalogue/item/goldenhorde/

Разработчик:

World Forge
world-forge.com

Издатель:

ТРуссбит-М
russobit-m.ru

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: 128 Мб



Это вам не Спарта



Здесь все интереснее, гораздо, гораздо интереснее. Компания World Forge хорошо постаралась, создавая свою новую RTS "Золотая Орда" с замахом на нестандартный уклон – есть в этой шпилке нечто такое, что не даёт отбросить её в сторону, не рассмотрев подробнее. Останавливает, как говорится, руку на лету. Вот и приходится установить этот диск в специальное место для дисков на персональном компьютере, где ценная информация переносится с его твёрденьского покрытия на твой жёстенёккий тоже, как ни странно, диск. В миру именуемый винчестер. Ну, или HDD – кому как нравится. Затем, после нехитрых махинаций, можно запускать игру и вливаться пытливым взором в монитор – рассматривать маленькие кособокие фигурки воинов и идиотские ролики, написанные на движке игры. В эти моменты самое главное не плюнуть в разочаровании на коробку от диска и не запустить случайно попавшийся под руку принтер в окно – нужно просто продолжить играть дальше. Ведь в этом тоже кроется своё чудо – после часа игры в "Золотую Орду" уже не замечаешь ни кособокой графики, ни полного тупизма компьютерного оппонента, ни убогих фигурок солдат и крестьян

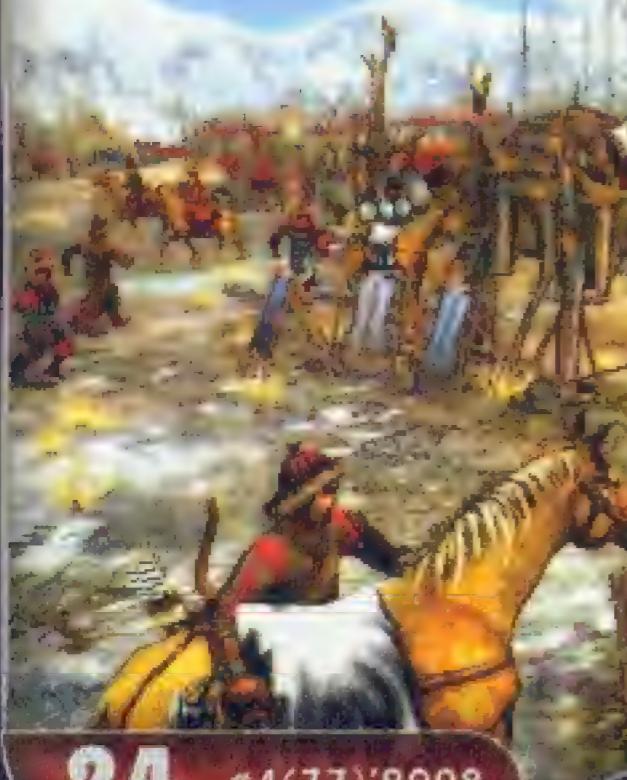
– игра затягивает, игра зовёт к себе, игра начинает править балом. И вот именно тогда, и не минутой раньше, можно более-менее объективно выставлять оценки своей личной симпатии данному компьютерно-познавательному проекту. Лично я именно так и сделал – по-моему, получилось неплохо.

Александр Невский, Батый, и все-все крестоносцы

Тяжкие времена настали на Руси-Матушке – бесчисленные монгольские орды захлестнули земли русские. Хан Батый, стремясь исполнить завет своего деда Чингисхана, устремил бесчисленные волны свирепых воинов к берегу Последнего Моря, истребляя и покоряя народы на своём пути. С такой опасностью ещё никогда не сталкивались Земля Русская. Но была сила в русских бойцах, по плечу славянским полкам было остановить и сокрушить тумены Бату-Хана. Однако чуда не произошло – ослеплённые своей гордыней, князья Киевской Руси не сумели объединиться и выступить единым фронтом против стремительно наступающей опасности. В результате большая часть княжеств была уничтожена монголо-татарами, а могучие русские города-крепости осаждены и разрушены по одиночке. Обминула сия участь княжест-

во Новгородское – оно находилось в стороне от основного пути монгольского наступления, в глубине лесов и озер, куда монголы после долгих раздумий решили не соваться. Именно там родился и вырос великий русский князь Александр, прозванный Невским за эффектную победу над шведами на реке Неве. Именно ему предстояло сыграть решающую роль в истории Киевской Руси – спасти не покорённую татаро-монголами часть русских земель от стального тевтонского кулака.

И именно в этих эпических противостояниях мы и будем участвовать на полях игры "Золотая Орда". Три расы: монголы, крестоносцы и русские, три кампании – по одному за каждую расу, плюс скучный набор карт для одиночной игры – не много, конечно, но, как говорится, чем богаты, то и едим. Только одно непонятно – каким образом название "Золотая Орда" относится к описываемым в игре событиям? Ведь орды, что вёл Батый, назывались Синей Ордой, а Золотой Ордой считались все земли монголов со всеми входящими в неё ордами. Самостоятельным военным подразделением Золотая Орда стала после смерти Батыя, когда монгольские ханы грызли друг другу глотки за власть. И те из них, кто не принадлежал к древу





Чингисидов, отделившись, присвоили себе это название.

Но отвлечёмся от истории – разговор у нас в первую очередь об игре, и только о ней. И всё равно, как она называется, и сколько татар нужно прокормить, чтобы волк в лес не убежал. Главное – это игра, в которую нужно играть. А играть в неё нужно! Если, конечно, тебя не смущил мой длинный каламбур.

Созданная по образу и подобию "Спарты", игрушка "Золотая Орда", как ни странно, понравилась мне гораздо больше, чем всякие древнегреческие масштабные схватки. У каждой из трёх рас есть своя уникальная фишка, за каждую из них интересно играть, у каждой есть своя изюминка. Татаро-монголы, в лучших кочевнических традициях, обладают магической силой трансформировать все свои здания, в разво движущиеся телеги, с умным видом строят разные бамбуковые пушки, стенобитные орудия и знаменитые на весь мир бронированные повозки.

Крестоносцы обожают массивные дорогущие каменные стены и тяжеловооружённых воинов. Их основной фишкой в обороне и наступлении являются стационарные камнемёты, офигенно классно бьющие по любым вражеским целям.

Что касается русичей, то кроме быстро строящегося частокола и прикольной системы постройки зданий, они обладают, как по мне, наиболее сильными и интересными героями при весьма посредственной армии.

Да, кстати, спешу предупредить всех несведущих и настроившихся на лучшее любителей стратегий – массо-

вых побоищ и крупномасштабных сражений с участием сотен воинов вы здесь не найдёте. Дюжина на дюжину – вот оптимальный расклад для среднестатистической схватки "Золотой Орды".

Средненькие по своей сути битвы кое-как пытаются вытянуть спецэффекты и спецспособности бойцов, но получается у них это не очень уверенно. Да, после убийства пары-тройки врагов, твой солдат получает уровень экспы, и в зависимости от используемого вооружения начинает автоматически раскачивать спецбонусы, такие как "самовосстановление", "меткая стрельба", "увеличенная сила удара" и т.д., но это не особо-то и рулит. Если парни разработчики попытались в своей игре слегка захватить и Варкрафт 3, то получилось у них это очень неудачно. Только способности героев могут что-то реально решить в битве – Александр Невский растопить лёд под ногами противника, отправив его в подводные дали, Евпатий Коловрат раскидывает и оглушает врагов своей огромной булавой, а Бату-Хан показывает истинно монгольское умение сражаться. И ведь это далеко не всё – за каждую расу выступают по несколько абсолютно уникальных героев, довольно прикольно озвученных, а это, кстати, очень и очень большой плюс.

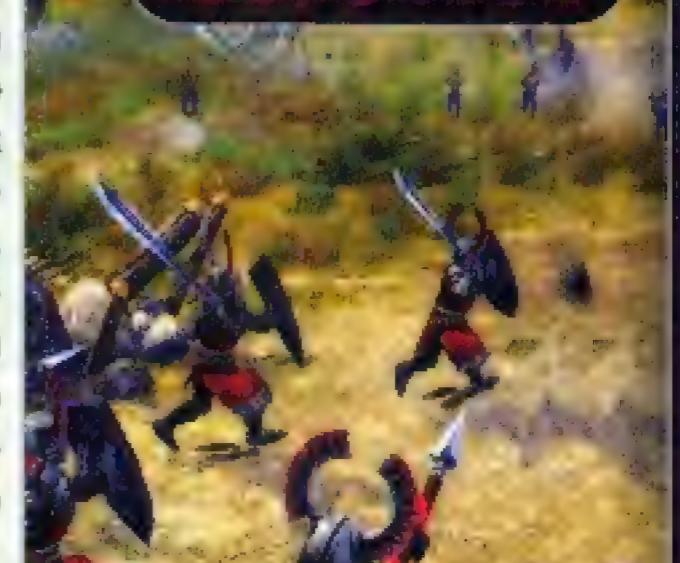
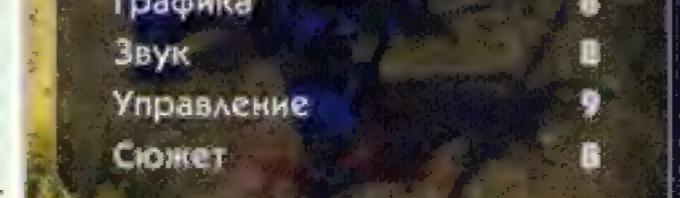
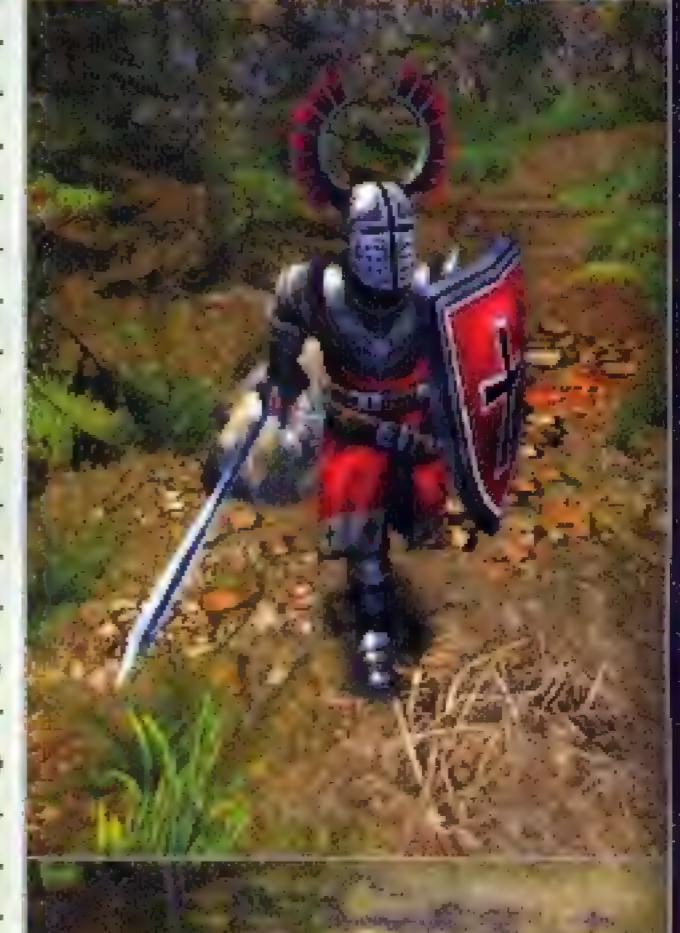
А вот концепция "оружие отдельно от воинов" – это такой же большой минус игры. Не потому что она плохая или неудачно реализованная. Основных ресурсов в игре "дерева и железа" встречается не так-то и много, чтобы максимально быстро и точно вооружать рождающихся воинов, и поэтому самый продвинутый способ – это собирать боевые шмотки у

павших врагов. Это и быстро, и бесплатно, и вообще очень приятно. Правда, есть один минус – чтобы враг умер и выронил оружие – его нужно убить верно? А как убить вражеского воина безоружными ополченцами? Ага, вот тут-то и оно. И если эта проблема ещё хоть как-то решается в одиночных играх, то в миссиях кампайна недостаток ресурсов и оружия может поставить крест на дальнейшем прохождении игры. Лично я пару раз сталкивался с такой уникальнейшей ситуацией во время игры в "Кампанию". Здание "Кузница", в котором производится оружие, было мне недоступно по сюжету, вся армия у меня пала в бой пока герой воскрешался, а свежие ополченцы бежали на место побоища, вражеские рабочие позабирали всё оружие с поля брани, оставив меня с носом. Таким образом у врага была возможность построить новых бойцов, что он и сделал, а я лишь воскрешал героя, и расставлял на пути вражеского следования ловушки ополченцами – ловил, так сказать, рыбку на мякиш. И это, кстати, совсем не смешно.

Выводной

"Золотая Орда" – это довольно весёлая, где-то даже смешная RTS, полная неплохих, недоведенных до ума задумок и сырых, но очень интересных фишек. До золотого пантеона стратегий ей, как до Луны, а до серебряного постамента, как до Марса. И это в лучшем случае. Из-за корявой графики, многочисленных глюков, отсутствия баланса и вяленькой боевой концепции, в "Золотую Игру" нужно поиграть несколько дней и забыть. Большего она не заслуживает.

животное



ОЦЕНКА

8

Геймплей
Графика
Звук
Управление
Сюжет

To play or not to play

SIMS

Castaway Stories

симулятор жизни,
adventure
thesims2.ea.com

Разработчик:
EA Redwood Shores
electronicarts.ru
Издатель: EA
electronicarts.ru

Системные требования:

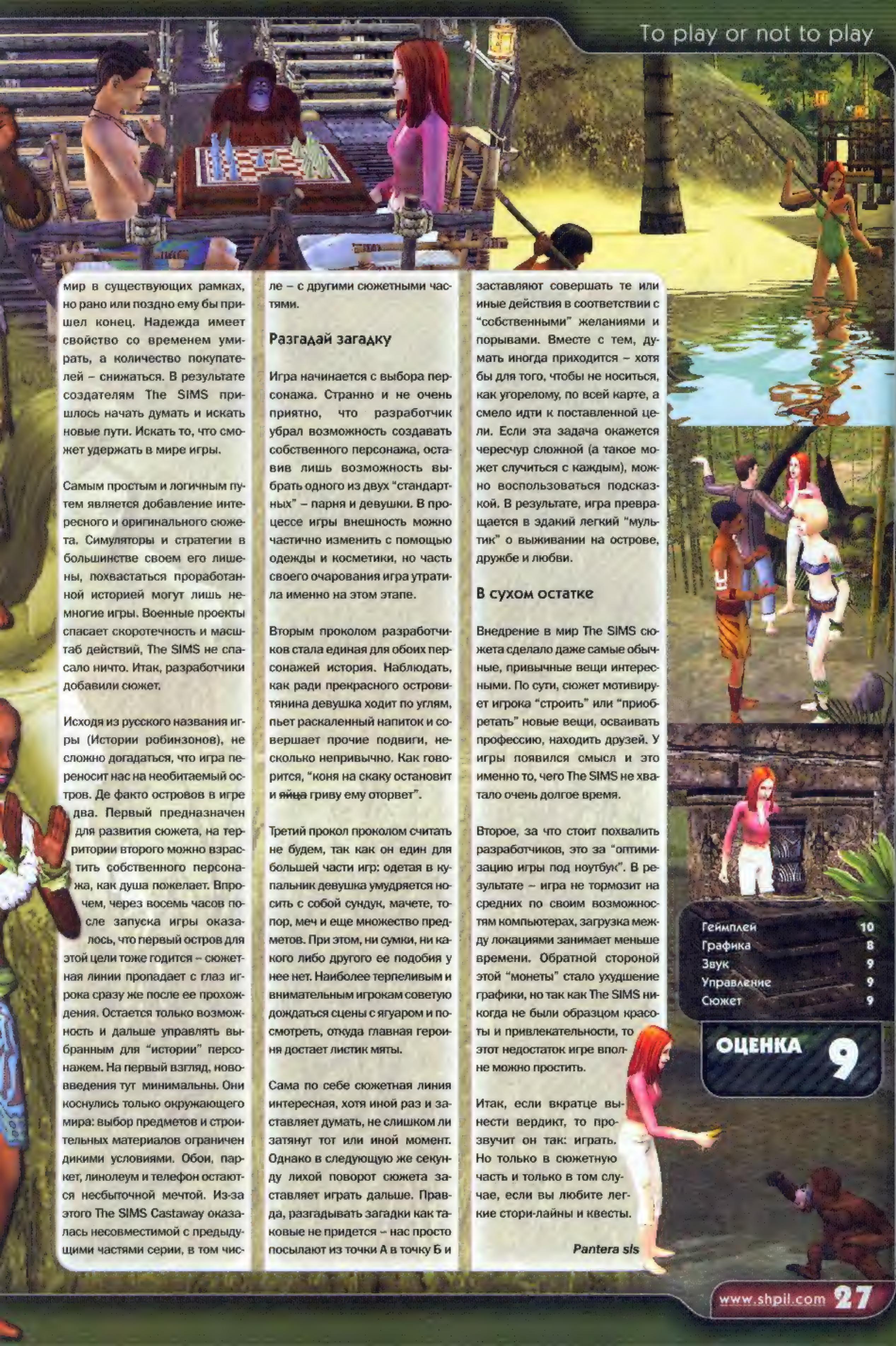
Процессор: 2 ГГц
Память: 512 Мб
ВидеоВидео: 128 Мб

PC

Wii

PS2

PSP



мир в существующих рамках, но рано или поздно ему бы пришел конец. Надежда имеет свойство со временем умирать, а количество покупателей – снижаться. В результате создателям The SIMS пришлось начать думать и искать новые пути. Искать то, что сможет удержать в мире игры.

Самым простым и логичным путем является добавление интересного и оригинального сюжета. Симуляторы и стратегии в большинстве своем его лишены, похвастаться проработанной историей могут лишь немногие игры. Военные проекты спасают скоротечность и масштаб действий, The SIMS не спасало ничто. Итак, разработчики добавили сюжет.

Исходя из русского названия игры (Истории робинзонов), не сложно догадаться, что игра переносит нас на необитаемый остров. Де факто островов в игре два. Первый предназначен для развития сюжета, на территории второго можно встретить собственного персонажа, как душа пожелает. Впрочем, через восемь часов после запуска игры оказалось, что первый остров для этой цели тоже годится – сюжетная линия пропадает с глаз игрока сразу же после ее прохождения. Остается только возможность и дальше управлять выбранным для "истории" персонажем. На первый взгляд, нововведения тут минимальны. Они коснулись только окружающего мира: выбор предметов и строительных материалов ограничен дикими условиями. Обои, паркет, линолеум и телефон остаются несбыточной мечтой. Из-за этого The SIMS Castaway оказалась несовместимой с предыдущими частями серии, в том чис-

ле – с другими сюжетными частями.

Разгадай загадку

Игра начинается с выбора персонажа. Странно и не очень приятно, что разработчик убрал возможность создавать собственного персонажа, оставив лишь возможность выбрать одного из двух "стандартных" – парня и девушки. В процессе игры внешность можно частично изменить с помощью одежды и косметики, но часть своего очарования игра утратила именно на этом этапе.

Вторым проколом разработчиков стала единая для обоих персонажей история. Наблюдать, как ради прекрасного островитянина девушка ходит по углам, пьет раскаленный напиток и совершает прочие подвиги, несколько непривычно. Как говорится, "коня на скаку остановит и яйца приву ему оторвут".

Третий прокол проколом считать не будем, так как он един для большей части игр: одетая в купальник девушка умудряется носить с собой сундук, мачете, топор, меч и еще множество предметов. При этом, ни сумки, ни какого либо другого ее подобия у нее нет. Наиболее терпеливым и внимательным игрокам советую дождаться сцены с ягуаром и посмотреть, откуда главная героиня достает листик мяты.

Сама по себе сюжетная линия интересная, хотя иной раз и заставляет думать, не слишком ли затянут тот или иной момент. Однако в следующую же секунду лихой поворот сюжета заставляет играть дальше. Правда, разгадывать загадки как таковые не придется – нас просто посыпают из точки А в точку Б и

заставляют совершать те или иные действия в соответствии с "собственными" желаниями и порывами. Вместе с тем, думать иногда приходится – хотя бы для того, чтобы не носиться, как угорелому, по всей карте, а смело идти к поставленной цели. Если эта задача окажется чересчур сложной (а такое может случиться с каждым), можно воспользоваться подсказкой. В результате, игра превращается в эдакий легкий "мультик" о выживании на острове, дружбе и любви.

В сухом остатке

Внедрение в мир The SIMS сюжета сделало даже самые обычные, привычные вещи интересными. По сути, сюжет мотивирует игрока "строить" или "приобретать" новые вещи, осваивать профессию, находить друзей. У игры появился смысл и это именно то, чего The SIMS не хватало очень долгое время.

Второе, за что стоит похвалить разработчиков, это за "оптимизацию игры под ноутбук". В результате – игра не тормозит на средних по своим возможностям компьютерах, загрузка между локациями занимает меньше времени. Обратной стороной этой "монеты" стало ухудшение графики, но так как The SIMS никогда не были образцом красоты и привлекательности, то этот недостаток игре вполне можно простить.

Итак, если вкратце вынести вердикт, то прозвучит он так: играть. Но только в сюжетную часть и только в том случае, если вы любите легкие стори-лайны и квесты.

Pantera sis

Геймплей	10
Графика	8
Звук	9
Управление	9
Сюжет	9

ОЦЕНКА **9**

CONFLICT DENIED OPS

tactical first person shooter
conflict-denied-ops.com

Разработчик:

Pivotal Games

pivotalgames.com

Издатель:

1С

games.1c.ru

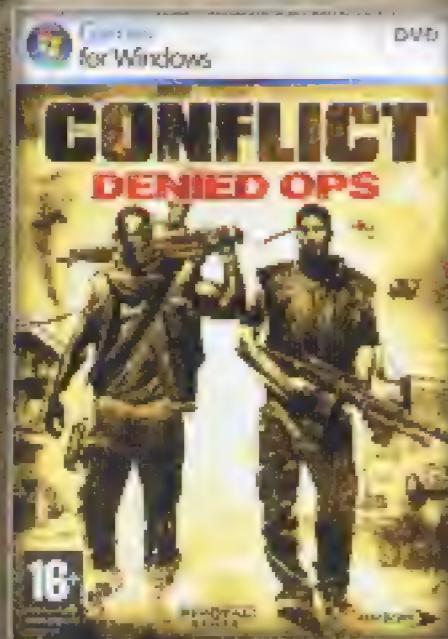
Системные требования:

Процессор: 2.5 ГГц

Память: 2 Гб

Видео: 256 Мб

Диск: 6.5 Гб свободного места



Двое на всех и все на двоих

Все познается в сравнении. Человеком движет любопытство – интерес к чему-либо новому. Оценку очередной игры мы буквально выцарапываем из ее сожанровых предшественников. И делаем выводы исходя из принципов оригинальности. Вот здесь это уже было, а вот там было иначе... В CDO нет неизведанных прерий, неоткрытых континентов, незримых миров, неисследованных планет. Все, что мы увидим в этой игре, уже где-то было раньше.

Ты да я да мы с тобой

Тактические элементы все больше укрепляют свои позиции в шутерах. Сколько тактических стрелялок вышло за последнее время – сложно даже пересчитать их всех на пальцах, верно? Основные тактические манипуляции обосновались и в Conflict Denied Ops. Набор команд можно назвать стандартным: "иди

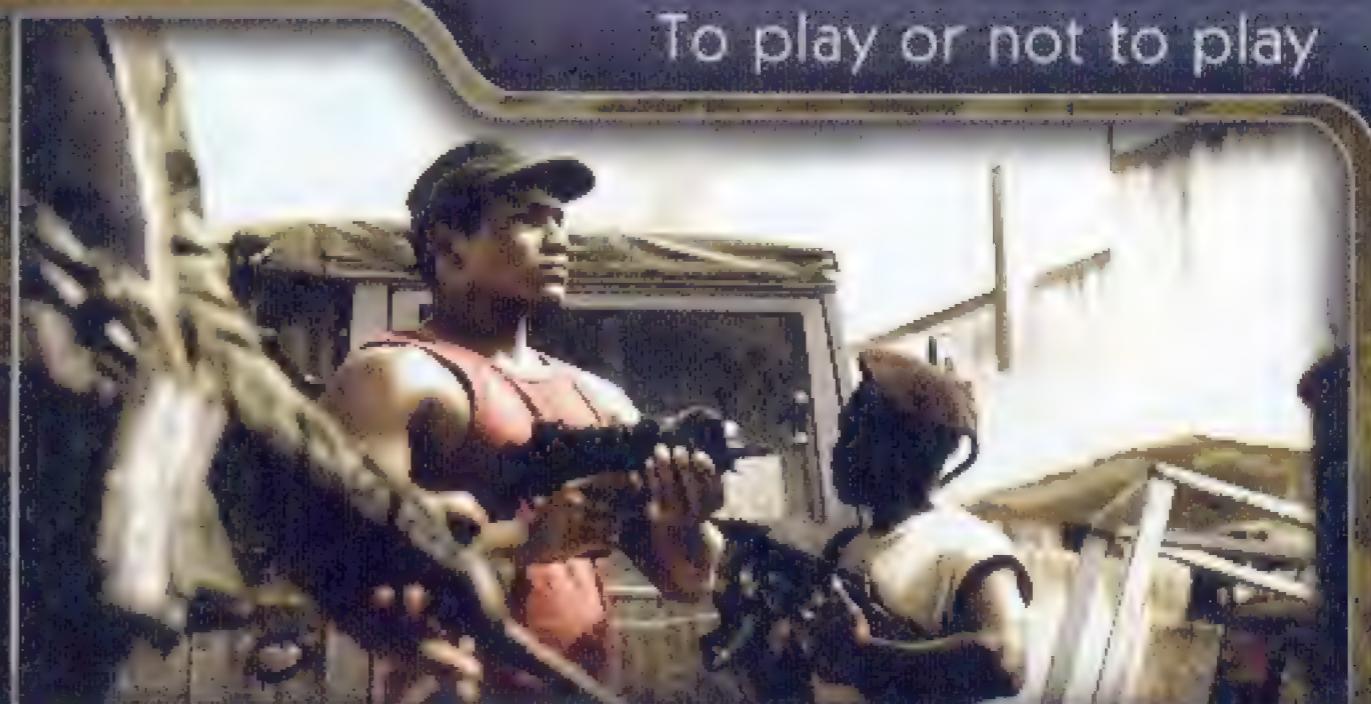
туда", "следуй за мной", "атакуй то", "поюзай это". Тем не менее, этого вполне достаточно.

На этот раз бороться за добро и колбасу, т.е. за мировой порядок, будут два агента: снайпер Линкольн Грэйвс (Lincoln Graves) и пулеметчик Регги Ланг (Reggie Lang). Как видно по специализации, стили ведения боя у героев кардинально разные.

Грэйвс предпочитает отстреливать врага с далека, высаживаясь из-за угла или прикрытия. Его винтовка оснащена некой камерой, используя которую он способен поразить цель, не подставляя седую голову под пули недругов. Высунул винтовку за угол, посмотрел на экранчик, прицелился и, как говориться, "минус один". А неприятелям только и остаётся воскликнуть: "Они убили Кенни!". В замкнутых помещениях поначалу удобнее использовать пистолет с глу-

шителем, а где-то после третьей миссии к винтовке приделяют подствольный дробовик, надо отметить, весьма полезный. В случае если вражина подло подкрались вплотную, можно огнеть ее прикладом – дабы уложить, одного удара достаточно, если попадешь, конечно.

Ланг напротив – верзила-пулеметчик может без труда забраться в самое пекло битвы, беспрерывно стреляя из пулемета во все подряд. Правда, такие вылазки нередко заканчиваются трагично. В большинстве случаев эффективнее действовать осторожно. Пулемет Ланга – это та же снайперская винтовка, только без оптики. Если присесть и прицелиться, пулеметная очередь "выносит" снайпера с насиженного гнездышка не хуже бес-



шумной пули напарника. А когда на сцене появляется танк, вертолет, или иная техника, то без Ланговского рокет лянчера просто не обойтись!

Свои "орудия труда" герои хранят как зеницу ока, и ничего другого в руки не возьмут. Но по мере прохождения заданий, оружие наших подопечных, дополняясь различными примочками, становится все опаснее. К винтовке сначала прикручивают глушитель, потом камеру и подствольный дробовик. Пулемет оснащается подствольным гранатометом с обоймой на 200 пуль, модулями увеличения скорострельности и меткости.

Геймплэй

Порадовали стелс-миссии. Основной прин-

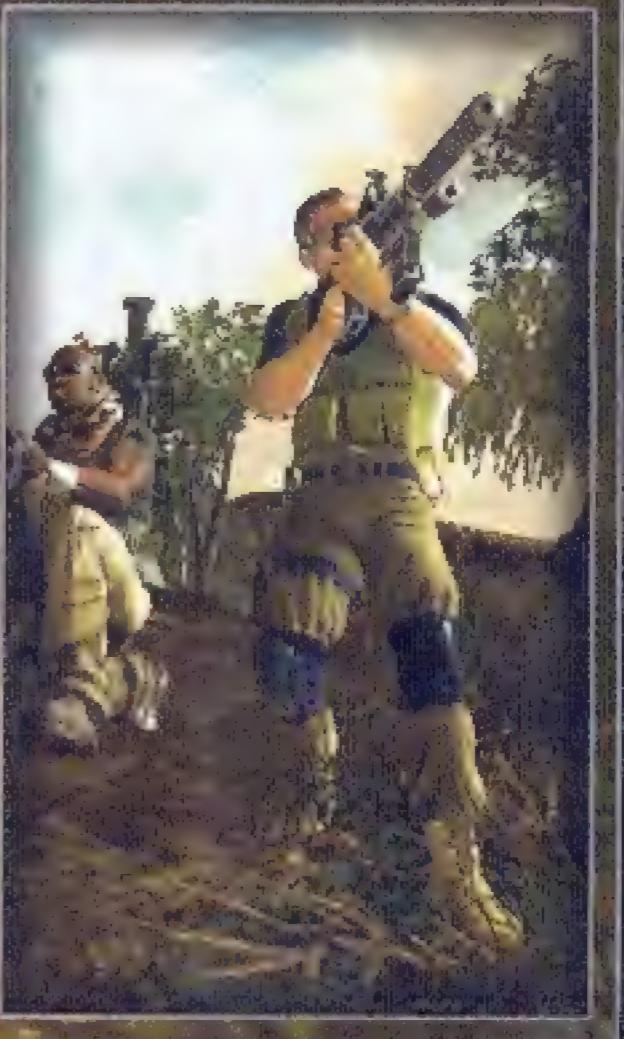
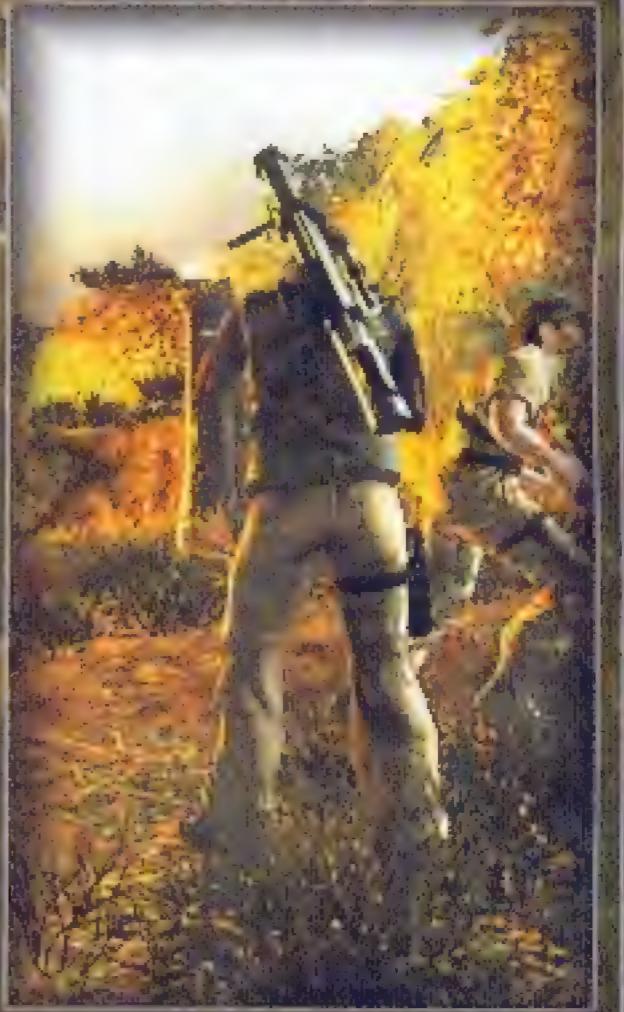
цип в том, чтобы завалить охранников очередной зоны и не дать им поднять тревогу. Это можно сделать тихо и быстро, перестреляв всех, например, с их же пистолетов. Или блокировать кнопку тревоги, не дав к ней подойти и воспользоваться. Если не получилось – ах, незадача, еще "пачка" враждебно настроенных товарищей пополнят ряды ваших врагов! Подобным образом "чистится" лесопилка, крепость и еще пара миссий. Корабль удалось избавить от агрессивных элементов, подняв шум лишь один раз – в самом конце, на капитанском мостике. Там бегало много людей, которые вопили что-то вроде "Труп, здесь труп!", "Караул! Спасите, помогите" и "Что за нафиг? Где все?".

Здоровья как такового в игре нет вовсе. Если по вам попали – экран начинает темнеть и качаться (можно даже морскую болезнь заработать). Такие симптомы говорят о том, что необходимо скрыться и несколько секунд подождать пока не перестанет "колбасить". Но даже если подлечиться не удалось, и агент с пеленой в гла-

зах уже готов вернуть бренное тело земле-матушке – не беда, его выручит напарник, вколов чего-то жёлтого из инъектора. Спустя пару мгновений боец снова готов бегать, прыгать и радоваться жизни, как ни в чем не бывало.

Подобные пренебрежения реалистичностью наблюдаются и в вопросе боеприпасов. Патроны бесконечны, только гранаты, ракеты и мины приходится пополнять в периодически попадающихся на пути ящиках с амуницией.

Местами предоставляется возможность поэксплуатировать вражескую технику. В первой же миссии придется покататься на легком танке, позже – на ховеркрафте. Часто встречаются пулеметные гнезда, которые не слишком удобно использовать, обычный пулеметик был больше по душе. Кстати, почти везде, в любом месте баз, кораблей, складов, а иногда просто посреди коридоров, стоят бочки с бензином, канистры с керосином и иные емкости с различными взрывоопасными веществами. Я думаю, не надо



Геймплей	11
Графика	10
Звук	9
Управление	9
Сюжет	фиг его знает

ОЦЕНКА **10**



объяснять, зачем они там стоят? А вот вопрос "почему?" уже более чем актуален. Где логика, где она, я вас спрашиваю :)? Мало того, что эти подозрительные, неизменно красного цвета предметы торчат где попало, так умненькие-благородненькие недруги не забывают прятаться в непосредственной близости от них. Смех, да и только.

AI

Искусственный интеллект все не блещет гениальностью. Нет, солдаты прячутся, используя любые прикрытия

(опять же и красные тоже :)), высовываются из-за углов и баррикад, пытаясь уберечь себя от наших пуль, стараются выбрать наиболее выгодную позицию (это особенно видно по напарнику, который, надо отметить, на порядок сообразительнее рядовых вояк). Но AI опять же предсказуем. Если солдат спрятался за ящиком – очевидно, что он высунется, чтобы пострелять – тогда берем позицию на прицел и ждем появления смайла. Более умные боты высовывают только волыну, неглядя обстреливая поле боя. Но спустя пару секунд им становится интересно – попали куда-то или нет, и вот из-за прикрытия показывается голова, мило улыбающаяся в камеру уже снимающей ее винтовки :).

ВЫВОД

Если вы не играли в уйму аналогичных тактических стреля-

лок, Conflict Denied Ops вам понравиться. Возможно, даже более того – на несколько дней отнимет вас у всего остального мира. Но если вы пришли сюда, уже получив медальки за прохождение Gears of War, Rainbow Six: Vegas, Splinter Cell: Chaos Theory и подобных, CDO, скорее всего, не оставит следа в вашей душе.

*Mission denied
By Wolf*

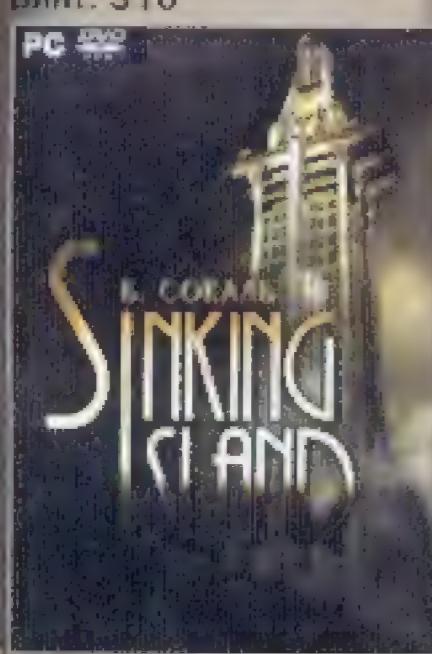


SINKING ISLAND

Adventure
Нетуристы

Разработчик:
White Birds Productions
whitebirds-productions.com
Издатель: Micros
microsoft.com
Издатель у нас:
"Новый Диск"
nd.ru

Системные требования:
Процессор: 2.2 ГГц
Память: 1 Гб
Видео: 256 Мб
Винт: 3 Гб



Страх и ненависть в океане

На одном из океанских островов при таинственных обстоятельствах погибает миллиардер. Мужчину находят на рифах, возле обрыва, мертвым. На первый взгляд всё просто – умер от падения и удара головой об острые камни. Однако на щеке обнаруживаются следы порезов, а в них – кусочки ногтей. Висящий на золотой цепочке маленький ключ, сорван с шеи. Таюже на месте происшествия огромное количество следов борьбы, отпечатков пальцев и ног. А на инвалидной коляске, принадлежавшей усопшему, запеклась кровь, и отсутствуют некоторые части. "Тут явно что-то не так", – думает главный герой новой игры от Бенуа Сокала – *Sinking Island* – и начинает своё расследование.

В погоне за правдой

Приготовьтесь к тому, что установить личность злоумышленника будет совсем нелегко. Дело в том, что незадолго до смерти, миллиардер собрал на острове всю свою родню и всё своё окружение. И, поверите, у каждого персонажа были мотивы для убийства. Просто у многих они

очень хорошо скрыты за вуалью лицемерия и наигранности, хотя некоторые не стесняются высказать личное мнение. Плюс ко всему, каждый будет стараться оклеветать друг друга, пускать разнообразные сплетни и тому подобное. Практика показывает, что ни единого по-настоящему положительного персонажа в *Sinking Island* нет. И это не может не насторожить детектива.

Джек Норм – главный герой игры – признанный полицейский, продолжатель традиций Шерлока Холмса (именно он имел в активе дедуктивный метод ведения расследования). Он прилетел на Сагору (именно так называется тропический "рай") с мыслью поскорее отбыть в обратном направлении. Однако за первые же полчаса пребывания на острове понял, что легко отเดлаться не получится. Обследовав место преступления, детектив отправляется в шикарный отель на берегу океана – эта огромная конструкция стала делом всей жизни погибшего богача. Внутренне убранство сооружения напомнит многим незабываемый *Rapture* – подводный город из *BioShock*. Все выполне-

но в стиле арт-деко – соединение мотивов XVIII-XIX веков с современными тенденциями и технологиями. Здание закончено не полностью, но те этажи, которые пригодны для проживания, заселены персонажами. Таюже есть большой ресторан, вертолётная площадка, большой открытый сад, библиотека, склеп, склад, котельная, лаборатория... да много чего таит в себе этот огромный муравейник.

Сама игра начнется после выбора уровня сложности – согласитесь, это очень необычно для квеста. Дело в том, что на расследование детективу отводится трое суток. Причем время даёт не начальство. Его определяет госпожа Природа – в океане страшный шторм и остров постепенно уходит под воду. А вместе с ним и отель, и улики, и тайны. В течение трех дней можно будет сделать еще хоть что-то, а дальше придется сматывать удошки. Уровень сложности определяет фактор времени – на легком стрелки часов будут двигаться только по выполнении каких-то конкретных действий, тогда как на сложном часы пойдут динамично: игрок



рискует не подобрать какие-либо предметы только потому, что они ушли под воду. Если вы поклонник динамики действия – выбирайте второй вариант.

Если же вы – приверженец классики и не любите постоянный

save/load, то искренне советуем остановиться на первом.

Игра ставит перед Джеком двенадцать задач. В основе каждой лежит определенный вопрос. К примеру, "каким оружием был убит Уолтер Джонс?". И всё, ищите ответ. В этом вам помогут NPC и различные улики. Каждую находку, даже крохотку туалетной бумаги, нужно тщательно обговорить и выяснить, кому он принадлежал и какова его роль. Диалогов много, они хорошо сыграны и озвучены, но уж слишком нудны и затянуты. Столь пространных обсуждений не было еще ни в одной игре. Бывает, если вы долго не навещали свидетеля, то беседа может продлиться пятнадцать-двадцать минут. Спасает только возможность пропускать реплики.

Ещё к минусам можно отнести и то, что невозможно собрать всех "болванчиков" в одном месте. В течение первого дня, пока остров еще не начал тонуть, игроку предстоит наворачивать круг за кругом, собирая различные бесполезные отпечатки ног и пальцев и обсуждая каждую улику. На второй день станет проще – все скучают в отеле.

Но вернемся к нашим балянам. Для того чтобы дать ответ на один из двенадцати ключевых вопросов, необходимо суммировать основные собранные данные – диалоги, фотографии сопоставлений, отпечатки пальцев, результаты экспертиз, документы, улики. Для этого отведено отдельное место в интерфейсе. Подобрав правильный набор слагаемых, получаете результат – слайд-шоу и пройденный этап в копилку.

Мистер Норм владеет такой полезной вещицей, как карманный компьютер. PDA знает всё и о всех, выдаёт точное местонахождение любого из персонажей, хранит перечень улиks, а также используется в качестве анализатора. Например, вы обнаружили несколько бусинок на песке возле места преступления. А через несколько часов нашли в сундуке у дочери аборигена порванное ожерелье. Проводите сравнение и – опа! какая неожиданность! – бусинки относятся именно к этому украшению. Ну а дальше можно и допросик с пристрастием устроить.

Однако в случае вышеупомянутых бусинок нельзя не сказать об обилии пиксельхантинга. Это страшное, нудное и утомительное занятие отнимает час за часом. Если вы пропустите какую-то мелкую деталь, то в ряде ситуаций просто не сможете продолжить игру дальше. И будете бегать туда-сюда по огромному количеству локаций, бесцельно тратя своё драгоценное время.

Остров в тумане

Графически проект очень неплох – задники и фоновые картинки просто великолепны. И хотя со временем пейзажи уныло-го, тонущего острова приедают-

ся, нельзя не отметить их привлекательность. Совершенно другое дело – персонажи. Эти квадратные и угловатые модели, эти кирпичные лица явно запомнятся надолго... А кошмарная мимика и жестикуляция – так тем более. Судя по телодвижениям, персонажи каждые две минуты орут во всю глотку "А-а-а, они убили Кенни!!!" и потом, уже чуть тише и спокойнее, добавляют "Опять...".

Звук в игре хорош. Фоновая музыка создает правильную атмосферу, то нагнетая обстановку, то успокаивая игрока. Персонажи озвучены великолепно – как в оригинальной версии, так и в локализации. Перевод тоже выполнен отлично, вот только для получения полного комплекса удовольствия мы всё же советуем запустить оригинал – вы не пожалеете.

Вердикт

Безусловно, Бенуа Сокаль создал хороший проект – игра интересна и захватывающа, хотя временами может приесться. Не стоит скрывать, до Syberia с великолепной Кейт Уолкер в главной роли Джеку Норму далеко. Как и всем остальным персонажам. Там мы увидели живой мир, красивую сказку для взрослых, наполненную незабываемой атмосферой. И если бы не релиз Paradise – оценки "Тонущего острова" были бы заметно ниже. А так, на фоне того позора и той серости, Сагора и его обитатели явно выигрывают. В принципе, мы советуем эту игру как всем любителям квестов, так и всем почитателям творчества великолепного Сокала. Всем встать, господа, он вернулся!

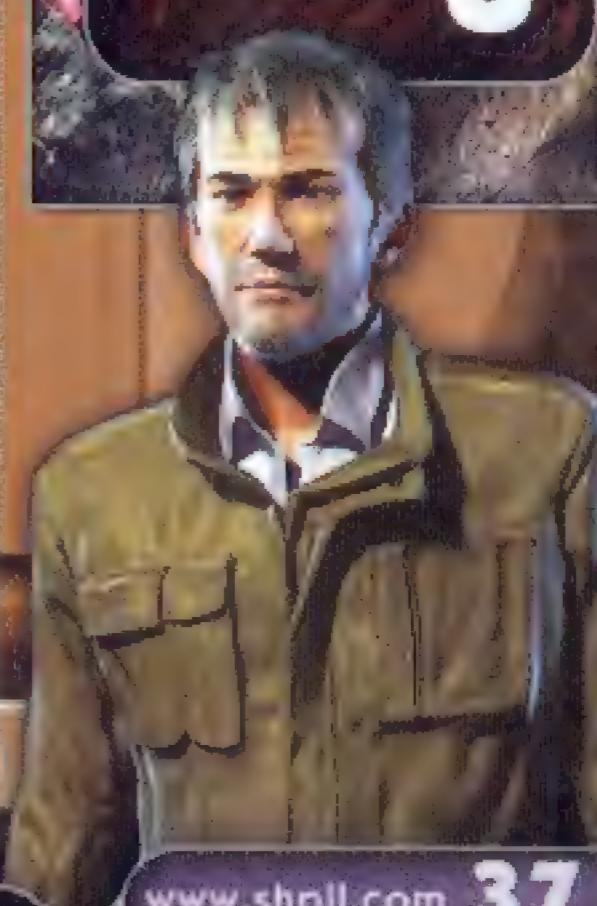
Геннадий "materwinik" Сапрыкин

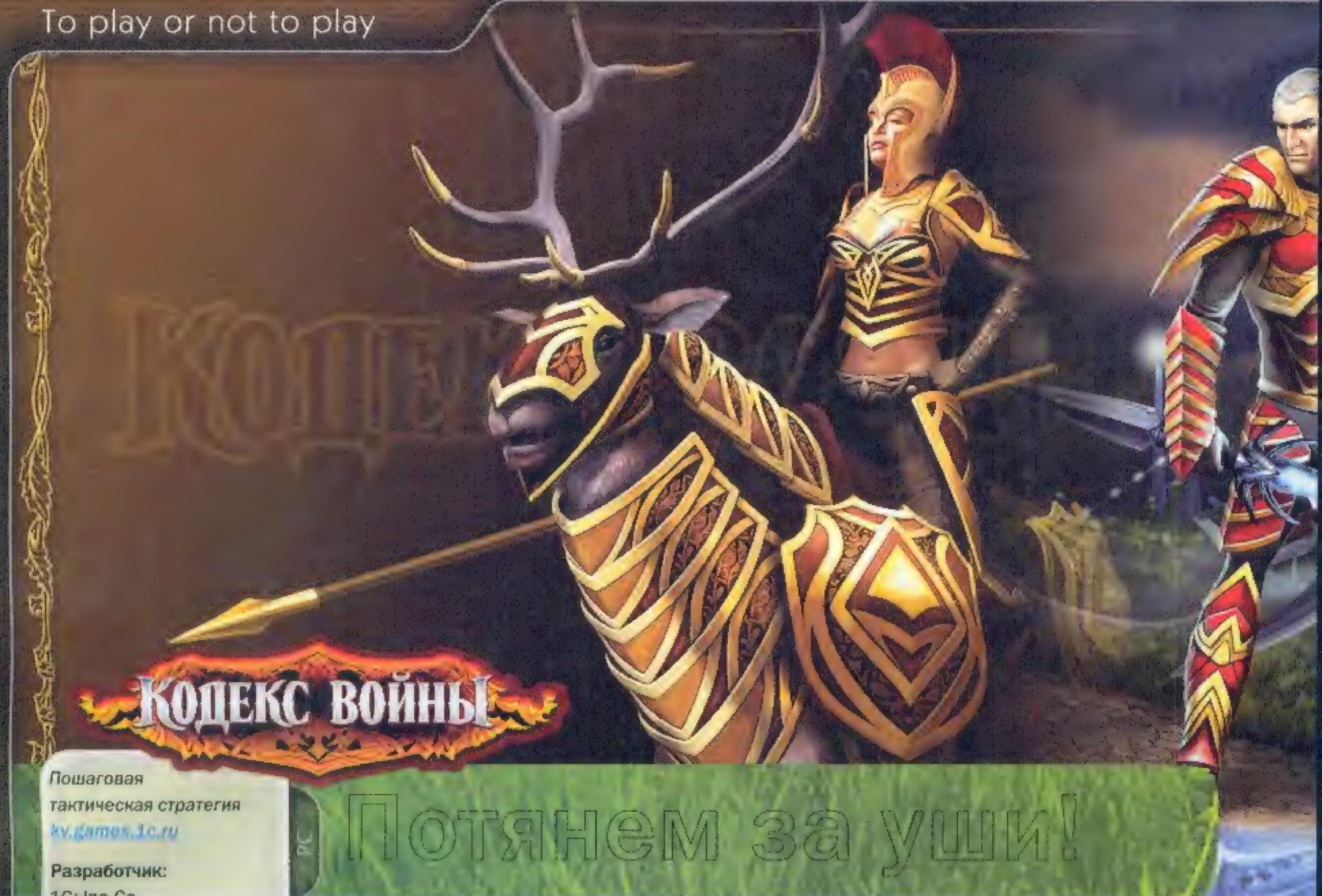


Геймплей	9
Графика	7
Звук	11
Управление	10
Сюжет	8

ОЦЕНКА

8





КОДЕКС ВОЙНЫ

Пошаговая
тактическая стратегия
ky.games.1c.ru

Разработчик:
1С: Ino-Co
ino-co.com
Издатель: 1С
games.1c.ru

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
Память: 1 Гб
Видео: 256 Мб



Потянем за уши!

Начало 22-го века! Прекрасное время! Время двуядерных процессоров, говорящих кошек и самоподогревающихся пельменей. И, казалось бы, ничто не может испортить эту скромную, домашнюю идиллию... кроме склероза!

Мысли вслух.

Склероз – самая популярная болезнь разработчиков. Подтверждений этому становится все больше и больше. Вот, выходит новая игра. И вроде все хорошо, приятная графика, продуманный мир, сбалансированы все юниты, все заклялки, в общем, все тип-топ. Ах нет, надо обязательно что-нибудь забыть! Иногда это выражается в мелких багах, неработающих квэстах, не открывающихся дверей в сюжетные локации, раскрывающихся не с той стороны световых мечах или заедании левой кнопки мыши. А иногда это доходит до утери целой игровой расы. Вспомните, что у нас там недавно

выходило, впоследствии обраставшее аддонами в виде забытых рас в релизе. Бывает такое, верно? Подумаешь, нет там гномов или орков – выпустим дополненице – добавим! Но когда выходящая в аддоне раса привносит в игру нечто кардинально новое, весь трагизм данной ситуации как бы и не заметен. А представьте, что бы было, если бы Казаки вышли в оригинал, например, с четырьмя нациями, а остальные 14 добавлялись бы позже, каждая отдельным аддончиком. Вот, как было бы клево!

Что нового?

Теперь вернемся к нашим зайцам! Фактически, перед нами аддон именно такого типа. На растерзание игрокам добавили одну расу – Эльфов Саггителя, одну кампанию (эльфийскую, естественно), плюс еще набор новых юнитов и карт для мультиплеера. Собственно на этом, нововведения и заканчиваются.

Зачем же все это?

Или кратко о сюжете. Все беды, как говорится, от ума. Или, как в данном случае, от страсти делится знаниями. Эльфы – мудрая древняя раса, обладающая немалыми магическими способностями. И жили бы они долго и без печали, кабы не любили порыскать по лесам-полям-болотам, поотлавливать всякую хрень и поучить ее уму-разуму. И вот в один прекрасный момент, нашелся предобразивший ученик, который пожелал завладеть не только знаниями мудрых эльфов, но и всей их силой. Створил он заклятье хитровмудренное и применил его на Древе Жизни – культурном центре всей цивилизации эльфийской. Эльфы обиделись жутко, позвали “крышу” – Драконов Величайших – и накрыли таким образом лавочку воспитанника своего прелестного. Но без побочных эффектов, конечно же, не обошлось. Древо жизни погибло, а вместе с ним эльфы утратили возможность перерождаться – их души после



смерти сливались с магией. Жалко бедняжек :)! Тяжело им, наверное, прожить 2000 лет с мыслью о том, что они не воскреснут потом в теле младенца, а послужат компонентом для заклинания какому-нибудь магу вредному...

Таким образом, эльфов становилось все меньше. Знаниями они, правда, больше не делились ни с кем, но изменить что-либо были не в силах. Ревностно они хранили свои тайны, ибо угроза того, что события прошлого могли повториться, со смертью предателя не исчезла. Даже напротив, хватало еще всяких умников, силы желавших. Вот тут то и вступаем в игру мы, готовые оберегать странички эльфийских рукописей до последнего кончика уха.

В одну шеренгу, по длине ушей, становись!

В единственной новой кампании нам придется провести эльфийское воинство под предводительством лорда Саггителя через леса, пустыни и горы, аж до самого дерева жизни, сражаясь с армиями одержимых, людей (составляющих, в основном, из крестьян да ополченцев), орков и гномов. Сна-

чала в поисках мага, укравшего книгу с опасным заклятьем, а потом в надежде возродить культурный памятник эльфийской расы – Великое Древо, и вернуть эльфам былую мощь (способность размножаться, я так понял :)). Местами нам дают возможность выбирать, через чьи земли прокладывать путь верной дружины, а в конце будет сказочная нелинейность – придется выбрать на какую стрелочку наступить – на левую или на правую. От вашего выбора зависит... финальная заставка, так что сохранимся и смотрим обе :).

Ложка меда!

Кампания, надо признать, проходится на ура. Не столько из-за сюжета, сколько из-за самого процесса сражений. Тактика – она и в Квэндайлоне тактика. Не могу сказать, что игра – золотой прииск для стратега, но, в целом, тактическая часть мне понравилась. Ресурс один – золото, на него мы скупаем войска. Золота всегда не хватает, поэтому войска в процессе прохождения следует беречь. Особенно жалко терять опытных, прокаченных воинов. Выжившие юниты, все до одного, переносятся в следующую миссию. Правда, если

вы можете выставить 10 отрядов по условию задания, то будь их у вас, хоть 1000, больше 10 в бой не отправиться. Остальные отряды будут находиться в резерве, их можно будет отправить в бой из любого захваченного города, в случае, если для них найдется место в строю. От того насколько быстро вы выполнили основное задание, зависит количество бонусов, которые вы получаете по его прохождении. Бронза – это только золото. Серебро – может быть юнит или шмотка. Золото – опять же юнит или шмотка, только покруче, а иногда выпадают бонусные миссии.

Вердикт!

Если не играть в оригинал – то игра проходится на одном дыхании. Правда, к сожалению, очень быстро. Но дополнением это назвать трудно, уж слишком мало было дополнено (извините за каламбур).

Икебот Эрастов



Геймплей
Графика
Звук
Управление
Сюжет

ОЦЕНКА

7



ИМПЕРИЯ
ПРЕВЫШЕ
ВСЕГО

RTS | RPG

www.icehill.ru/games/project_imperial_empire

Разработчик:

IceHill

ice-hill.ru

Издатель:

Акелла

akella.com

Системные требования:

Процессор: 3 ГГц

Память: 256 Гб

Видео: 2 Гб



Империя превыше всего

Когда в начале 2006 года Акелла анонсировала RTS по мотивам "Империи превыше всего", сердце молодого геймера содрогнулось от счастья. Являясь большим любителем одноимённой дилогии Перумова и истории нацистской Германии, ваш покорный слуга с замиранием сердца стал ждать известий о грядущем проекте. Игра здорово напоминала горячо любимый мною Ground Control и обещала стать новым предметом гордости отечественной индустрии. После отменного ролика, показанного на КРИ 2006, я практически не сомневался в окончательно успехе моего фаворита. Однако каждая последующая новость увеличивала тревогу. Дату выхода постоянно переносили, да так, что обещанный графический движок успел значительно устареть. В конце концов, сюжетная линия лишилась всякой поддержки вселенной Николая Даниловича, а это означало, что особых инноваций от фабулы игры ждать не приходилось. Последние на-

дежды в моей душе умерли 19 декабря 2007 года – именно в этот день "Империя" появились на полках магазинов...

Тысячелетний рейх

Забудьте о Руслана Фатееве и дивизии "Мёртвая голова" – вместо этого нам предложат управление Патриком Фогелем, лейтенантом подразделения "Weltraum", доблестным защитником титульной империи и вообще рубахой-парнем. К сожалению, образ главного героя получился каким-то смазанным – вместо голубоглазого аристократа-арийца, нам подсунули гору мышц, постоянно критикующую тоталитарную политику своего руководства. Эдакий бравый коп в футуристической обёртке.

Красные Бригады здесь заменяют некие безымянные инсургенты, предпочитающие открытым боевым действиям диверсионную деятельность и собственноручно выращенных монстров. Ну а третьей доступной ра-

бой станут пришельцы, совершенно не стыдящиеся своих паранормальных способностей. Основная кампания, к несчастью, предоставит возможность повоевать лишь на стороне великой и могучей империи (не совсем удачная идея, спретая у оригинального Warhammer 40.000: Dawn of War). Особо радивые, конечно, могут попробовать другие стороны в мультиплее, только вот получился он откровенно кисленьkim – небольшой набор карт и полное отсутствие баланса: монархисты рвут здесь абсолютно всех. Да и вряд ли найдёте много желающих сыграть с вами – серверы игры от засилья пользователей не страдают.

Real-time стрелялка

RTS-составляющая игры построена на давно известном по Z и Ground Control принципу захвата флагов. Несспешно двигая наши отряды по карте, мы занимаемся неторопливым отстрелом врагов и хищением драгоценных контрольных точек. На месте нашего



Языком оригинала

"Империя превыше всего" за авторством Ника Перумова – это литературная серия, состоящая из двух произведений: "Череп на руке" и "Череп в небесах". Книга повествует о приключениях Руслана Фатеева – человека-биоморфа, созданного повстанцами для борьбы с фашистской космической империей. По прошествии юных лет, молодой человек вступает в ряды "доброй" армии Его Величества, с целями тайно свергнуть бесчеловечное правительство, вернуть мир и справедливость в нашу галактику.

добрейшего знамения мы получаем право накапливать несметное количество рейхсмарок, нанимать юнитов и строить здания. Построек на самом деле всего ничего: парочка защитных турелей, ферма и несколько бараков.

Остальную часть игры мы сможем управлять Патриком и его верными подопечными вручную. Стратегия моментально превращается в лихой аркадный боевик а-ля Alien Shooter. Союзников у герра Фогеля немного, но внести свою лепту в разгром "повстанческой погани" они помогут наверняка. Медик подлечит главгероя и загибающий отряд, сапёр поставит мины, техник вовремя починит бронемашины, а многоуважаемый ксенолог, он же гранатомётчик, занимается взрывательно-метательной деятельностью. Вот такая у нас величавая команда – с ними и умирать не страшно.

Никуда не делись модные в этом сезоне РПГ-элементы. Ролевая игра из "Империи" никакущая: в нашем распоряжении всего парочка банальных навыков – улучшение брони, повреждения и прочих стандартных показателей. "Модернизировать", к слову,

на своём нелёгком пути свержения диктаторского строя, Руслану предстоит лицом к лицу встретиться с колоссальным количеством трудностей и препятствий. Здесь вам и коммунистические интебригады, и псевдodemократическая Федерация, и имперская девица лёгкого поведения Гилви и даже Чужие, привычном понимании этого слова. Тем, кто ещё не знаком с этим произведением, советую немедля исправить сей пробел в вашей биографии, – рискуете пропустить одно из лучших произведений постсоветской фантастики.

можно не только нашего Альтер-эго, но и его верных соратников.

Графика превыше всего

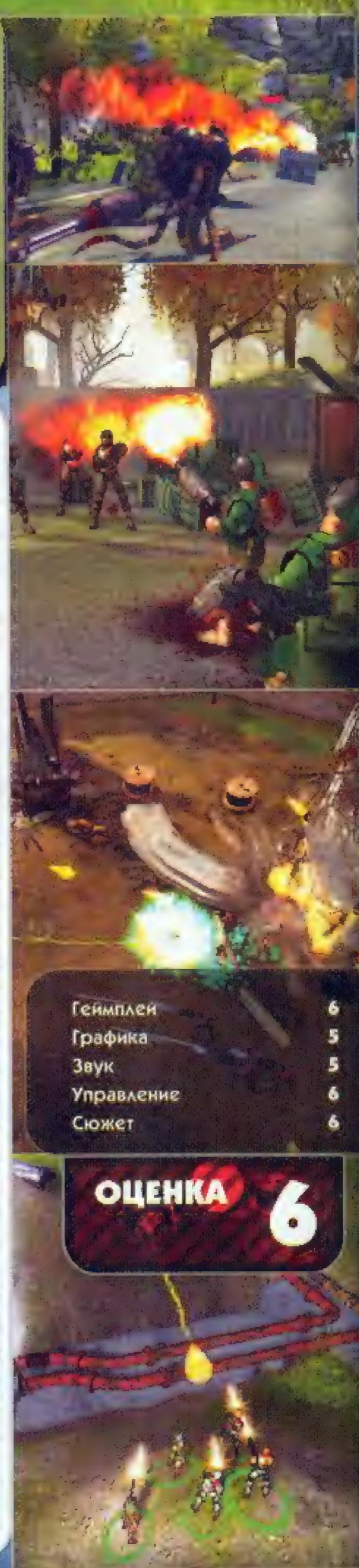
Визуальная составляющая проекта восхищённых взглядов отнюдь не вызывает. Всё получилось каким-то тусклым, бледным и игрушечным – игра больше всего напоминает Warcraft 3. Даже возможности потенциально мощного движка Ageia PhysX не были реализованы на полную катушку – "разрушаемость всего и вся" выполнена здесь максимум на уровне Command & Conquer: Generals.

От полного провала Ice Hill спасают лишь отлично прорисованные и разнообразные уровни. Перед нами пронесутся бескрайние просторы ледяных равнин, модернизированные космические базы пришельцев, непроходимые леса джунглей и далёкие колонии всемогущей империи. Радостную картину омрачает лишь неудобная камера – поднять её достаточно высоко так и не получилось, а приближение на близкое расстояние заставляет проклинать уродливо-угловатые модели персонажей и размазанные текстуры. Company of Heroes нам только снится.

Со звуком также далеко не всё в порядке – закадровый голос вещает неким восточным акцентом. Эх, сюда бы классический немецкий!.. "Die Panzer greiten an!" – смотрелось бы куда милозвучней, нежели бестолковое "Получено падкриплэнне".

"Империя превыше всего" провалилась ещё задолго до своего выхода – ровно в тот момент, когда лишилась поддержки со стороны автора оригинальной вселенной. Именно отсутствие атмосферы Перумовского произведения и сделало сюжет таким невнятным, героев – безликими, а игровые расы – абсолютно вторичными. Вторичными, но не отнюдь не такими, как в любимой книге. На игровые достоинства не надеёшься – особых стратегических откровений от игры и так никто не ждал. Бегаем, стреляем, иногда строим и качаем немногочисленные навыки. Мухи, садящиеся на монитор, – и те дохнут от скуки! Очередная отечественная "RTS нового поколения" оказалась, на деле, всего лишь низкокачественной подделкой.

Артём Бузилла



В ритме танца

Давно уже в моих руках не оказывалось заслуживающих хоть какого-нибудь внимания файтингов. Из-за этого достаточно привлечь меня коробкой с дисками со словом "Fight", чтобы я тут же рванулась доставать деньги и устанавливать игрушку. Правда, чаще всего уже через пять-десять минут игры я понимаю, что деньги были выкинуты на ветер.

Примерно так же в мои руки попала и The Fight Dance. Имена разработчика и издавателя не сказали мне ничего вообще, однако картинки выглядели красочно и я, прикинувшись блондинкой, купилась на них. Яркая обложка игры обещала предоставить возможность окунуться в мир боевых танцев. Как говорится, чем бы разработчик не тешился, лишь бы игра получилась хорошей...

Потанцуем?

Главное меню игрушки выглядело просто и не впечатляло ничем, кроме возможности выбора собственного персонажа. Их тут оказалось намного больше,

чем в гигантах жанра – Mortal Kombat, например. Около сотни танцоров, каждый из которых обладает собственным стилем и умениями. Тут же формируется уверенность в том, что если не заплату, так траву разработчикам выдавали явно хорошую и качественную. В противном случае понять, откуда могла появиться идея боевого балета или боевого танца живота, очень сложно. Но именно внедрение в игру танцев сделало простой бес-сюжетный файтинг привлекательным для геймера.

Признаюсь, что первые бои я проигрывала, не нанося противнику никакого урона. Медленные и плавные движения бойцов завораживали настолько, что я забывала вовремя жать на кнопки, а потому пропускала все удары и "подачи". Увы, компьютер на танцоров не засматривался, как я, а сами они обладают убойной силой. Когда на тебя летит балерина, стоит думать не о том, какие у нее стройные ноги, а о том, что удар такой вот женской ножки может оказаться смертельным. То, что в привычном мире выглядит, как парное выступление двух

танцоров российского балета, в игре оказывается смертельной схваткой, из которой живым выйдет только один. Причем сразу оценить, кто именно, бывает очень и очень сложно: при грамотном и быстром управлении можно выкрутиться из любой ситуации.

Однако до данного момента я упомянула всего несколько видов танца, на самом деле их очень много – голак, танец живота, стриптиз, балет, народные танцы многих народов мира, многие парные танцы. Возможно, человек, идеально разбирающийся в па, сможет найти несогласованность с действительностью, однако даже если они и есть, привлекательности игре они не лишают.

Минусом игры является полное отсутствие сюжета. Она представляет собой эдакую тренировочную арену, в которой сражаться можно за любого из танцоров. Чувство победы рассеивается сразу же после окончания успешного боя. Единственным ее подтверждением является



файтинг

TheFightDance.com

Разработчик:

Опетоге

Opetoge.com

Издатель:

The Fight Company

TheFightCompany.com

Системные требования:

Процессор: 3 ГГц

Память: 2 Гб

Видео: 256 Мб

PC / Xbox



турнирная таблица. В ней прописывается, сколько времени продлилась битва и какие повреждения были нанесены игроку и игроком. Соревноваться только ради соревнования можно крайне недолго. Спасает игру возможность сражения с живым противником, но играть им придется за одним компьютером. Управлять можно с клавиатуры или USB-джойстика, причем последних параллельно можно подключить до четырех штук. Звучит, как шутка, тем более, что далеко не в каждом компьютере есть такое количество портов, но зато такая система управле-

ни я дает возможность проводить парные бои – латина против вальса, балет против сальсы.

Какой вид лучше

Как и большинство файтингов, выпущенных малоизвестными компаниями, The Fight Dance предлагает игроку двигаться только в одной плоскости. Однако полностью двухмерной игру не на-

зовешь, так как все объекты, расположенные в пределах арены, и сами игровые персонажи вполне трехмерны. Более того, сразу заметно, что создавали их по образу и подобию реально существующих танцоров, однако найти хоть мало-мальски знакомое лицо среди них мне не удалось. Наверное, звезд всемирного масштаба в игру просто не включили, подумав о том, что это может повлечь за собой судебные разборки и прочие конфликты.

Кстати, по мере "прохождения" игры разными бойцами, я заметила, что они выглядят чересчур реалистично. Настолько, что остается впечатления, что разработчики просто "оживили" образы с фотографий, совместив их с тщательно проработанной системой движения. Кстати, вполне возможно, что ее тоже "писали" с живых людей. Как бы там ни было, рисованными не выглядят ни тела, ни лица персонажей. Двигаются они правдоподобно, сгибаются только в тех местах, где может согнуться нормальный человек с развитым телом. В общем-то, это и есть основ-

ные преимущества игры перед многими файтингами. Не сомневаюсь, что многие читатели смогут оспорить это мнение, но на то все фломастеры на вкус и разные, чтобы каждый смог найти себе по вкусу хотя бы один.

Судьба

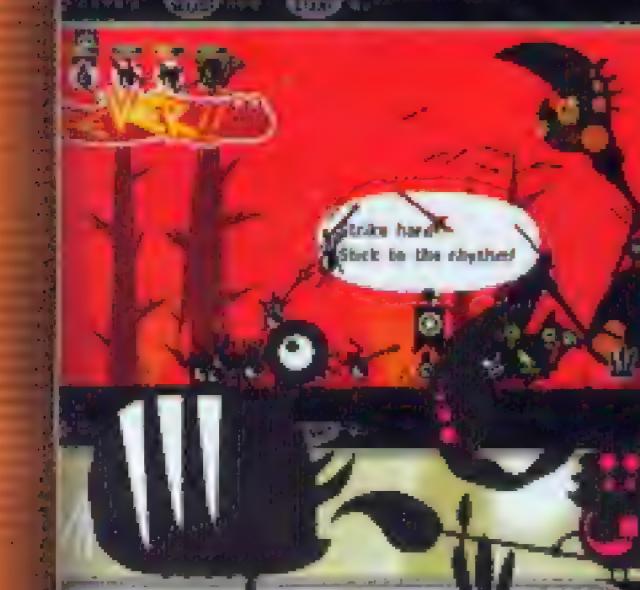
Сразу скажу, что завоевать популярность The Fight Dance не суждено. Во-первых, мне кажется, что купить ее можно далеко не везде – по крайней мере, официально в Украине и в СНГ вообще она не издана точно. Но если игра все же попадет в руки, советую не упускать ее и попробовать себя в новой, непривычной для большинства из нас роли. Тем более, что отрываться от такого привычного, теплого и родного стула в этом танцевальном мире никто не заставляет.

Pantera sis

Геймплей	11
Графика	10
Звук	9
Управление	9
Сюжет	9
фиг его знает	

ОЦЕНКА **10**

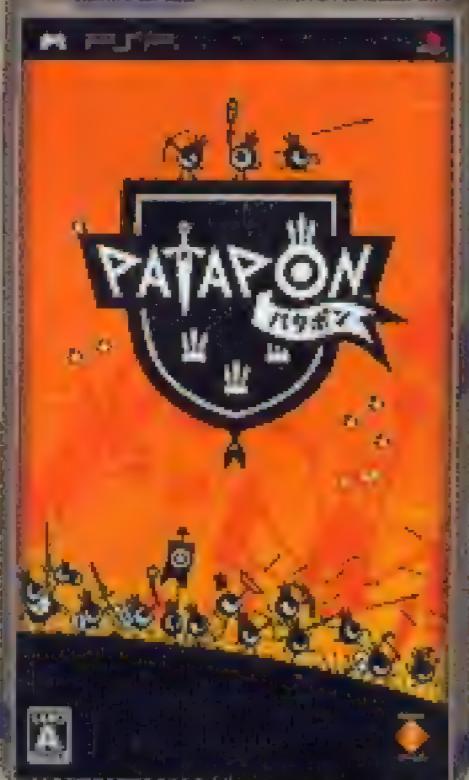
www.shpil.com **43**



PATAPON

Барабанная стратегия
patapon-game.com

Разработчик:
Sony Computer Entertainment
scei.co.jp/index_e.htm
Издатель:
Sony Computer Entertainment
scei.co.jp/index_e.htm



Да прибудет с вами Всесильный!

Шел я, значицца, как-то полем. Странное поле было – земля темно-синяя и подсолнухи в четыре человеческих роста растут. Ну, думаю, нечисто тут что-то – или химики какие-то разлили, или мне вместо жвачки в ларьке какуюто дурь подсунули. Вдруг моя нога об что-то зацепилась: "PON", – отзвалась кочка. Ты ба! Да это же не кочка, а барабан! Ухватив находку под мышку, я пошел дальше, хлопая ладонью в такт своим шагам. И с каждым ударом по барабану я как будто возносился над землей и растворялся в окружающем пространстве, пока не стал везде и нигде одновременно, и только звук барабана продолжал доноситься с небес.

Умеют в Sony придумывать совершенно сумасшедшие вещи. Сколько проектов на PlayStation и PlayStation2 просто поражают своей психodelичностью. Но в то же время, эти, казалось бы, простенькие игры способны затянуть в себя любого шпилера и не отпускать его до самого конца, а потом еще и еще, пока игра не будет пройдена вдоль и в ширину. Именно к таким играм относится Patapon.

Мы попадаем в хоть и мультишный, но жестокий мир пата-

понов. Это племя дикарей когда-то было самым сильным на их планете. Ведомое Всесильным, оно изничтожило всех чудовищ и врагов, а также дошло до самого края света. Но потом Всесильный куда-то пропал, и враги патапонов снова вылезли из своих тайников и загнали племя в их родной Патаполис. Славные герои патапонов отправились искать, куда же делся их повелитель. Многие из них пропали, пока самый везучий не попался вам на глаза, и здесь уже начинается самое интересное.

Управление игрой по сути своей не прямое – вы не можете взять какого-нибудь патапона, и сказать ему что делать. Вы должны выступать на божественных барабанах, и тогда, подчиняясь ритму, патапоны возьмутся за работу. Всего наш оркестр состоит из четырех перкуссий (ударный инструментов): конга (PON), ба-та (PATA), тамбурин (CHAKA) и маракас (DON). В основном для создания ритмов используются первые три инструмента, тогда как четвертый нужен для вызова чудес.

Помогать патапонам будем не только мы – выполняя миссии, пота-

поны освобождают потерянных героев, которые по мере сил и возможностей стараются отблагодарить их. Некоторых можно воссоздавать по образу и подобию, то есть создавать новый тип патапоновых войск. А другие, пригласив для игры своих друзей, помогут получить необходимые для создания новых патапонов ресурсы. Выбрав редкие ресурсы, можно создавать войска с повышенной скоростью, уроном, защитой или шансом на критический урон.

Миссии в игре довольно разнообразны – есть и охота, и задания на конвой, и сражения с огромными чудовищами, и защита территории от посягательства врагов, и осада крепостей, и даже морские путешествия.

Несмотря на мультишную графику и, казалось бы, совсем уж детскую игровую аудиторию, Patapon – очень серьезная и сложная игра. Это и проверка координации, и слуха, и реакции, а заодно и заявка на завоевание всего мира. Берегись! Патапоны идут! PON PONA PON

Геймплей	12
Графика	10
Звук	11
Управление	12
Сюжет	10

ОЦЕНКА 11

Геймплей
Графика
Звук
Управление
Сюжет

ОЦЕНКА 9

11
11
9
8
8

Чих-Пых: Умирай

Экранизация и создание игр по фильмам приобретает характер эпидемии. Постепенно это превращается в замкнутый круг – разработчики уже создали игру по фильму, который был снят по игре. Хотя нет, вру, фильмы снимают по отдельному сценарию, а игры в свое время разрабатывали, ориентируясь на книжки. Но, собственно, это не важно, важно то, что вместе с фильмом *Alien versus Predator: Requiem* эксклюзивно на платформе PlayStation Portable вышел экшен с таким же названием.

Сюжет игры практически полностью повторяет фильм, за тем лишь исключением, что вместо периодических переходов повествования к группе людей, пытающихся выбираться из города, нам полнее раскрывают приключения Хищника. Прохождение игры можно назвать частично нелинейным. Перед нами есть три пути – пойти через пригород, индустриальную зону, или же спуститься в подземелья. Но каким бы из этих путей мы не пошли, все

равно перед финальной миссией мы окажемся в городской больнице. Интересно, что разработчи-

ки не ограничивают нас одним выбором пути. Мы можем постоянно перескакивать из одной ветки в другую, зарабатывая при этом баллы. Выбрав такой стиль прохождения, вы попадаете в пятнадцати различных миссиях.

Помимо прохождения кампании, в одиночном режиме доступен режим скирмиш, в котором можно испытать свои умения в кромсании злобных аlienов на капусту. Карты, доступные для скирмиша, открываются только после прохождения соответствующих миссий. Вот так становится понятно, почему нам дали такую свободу выбора – если не проходить все миссии, то вместо пяти арен будут доступны одна или две.

Выполняя миссии, помимо открытия арен, мы зарабатываем очки чести, за набор которых нам открываются дополнительные виды вооружения или же улучшаются существующие. Всего у нас в арсенале побывает 5 видов оружия. Копье – ультимативное оружие ближнего боя, наносит огромные повреждения, вырубая противника в два-четыре удара. Сюрикен – отличается относительно высокой скоростью стрельбы, но наносит мало повреждений. Заплечная

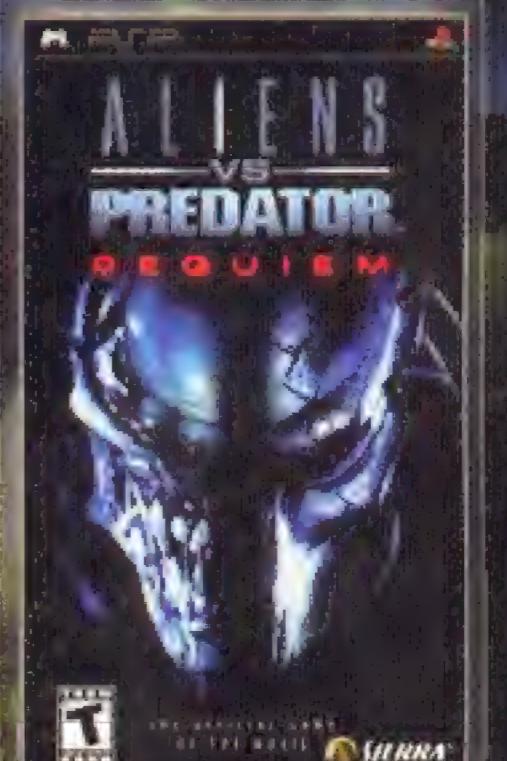
пушка (после максимального улучшения становится сдвоенной) – медленная скорость стрельбы при прямом попадании наносит большие повреждения. Ручная пушка – появляется после миссии в больнице, урон сравним с Заплечной пушкой, но, сделав серию выстрелов в одну точку, можно дополнительно увеличить наносимые при этом повреждения. Диск – ультимативное оружие дальнего действия, убивает с одного попадания, благодаря наведению по меткам позволяет уничтожить сразу несколько противников. С диском особенно интересно отмечать противников, а потом наблюдать, как они погибают один за другим.

В мультиплееере нам предлагаются выбрать одного из четырех хищников и поучаствовать в групповой зачистке одной из скирмишных карт. Так что тренировки в скирмише имеют свой смысл.

Несмотря на то, что эта игра создавалась “по мотивам” фильма, ее невозможно отнести к тем горам ацтоя, которые нам обычно подсовывают в таком случае. Игра имеет свой стиль, качественный геймплей, так что ее смею можно брать – жаба потом не замучает.

action
avppsp.com

Разработчик:
Rebellion
rebellion.co.uk
Издатель:
Sierra
sierra.com



Одиночная девушка желает познакомиться

Tomb
Raider:
Underworld

tombraider.com

Разработчик:
Crystal Dynamics
Издатель:
Eidos Interactive

Дата выхода:
конец
2008 года

Вряд ли среди читателей "Шпиля" или любого другого игрового журнала найдется хоть один человек, которому имя Лары Крофт ничего не скажет. Эта всем известная персона уже покорила множество сердец, и даже те, кто каким-то образом пропустил серию Tomb Raider, без сомнения наслышаны про красоты этой игрушки. Говоря о красоте, я имею в виду в первую очередь саму Ларку – остальные прелести мира остаются мало-заметными, – по крайней мере, первые несколько часов игры. Покупке игры это нисколько не мешает – вот уже больше трех лет Tomb Raider остается одной из самых популярных и продаваемых серий. Однако, как показали независимые исследования, мало кому удается пройти игру, полностью раскрыв все секретные моменты. Большинство игроков даже не замечают, что в игре есть скрытые места и предметы. Виной тому сами разработчики и исследователи называют главную героню игры – именно она со всеми своими прелестями и красотами не дает прочувствовать игру на все сто процентов.

В связи с этим, в новой серии игрушки разработчики решили сделать некоторое отступление от негласного правила и изменить внешность Лары. Во-первых, измененным оказалось выражение лица: с приятного милого личика девушки исчезла быстрая привлекательность, на смену ей пришла жест-

кость, какую раньше можно было лицезреть разве что у мужских персонажей. Схожесть с ними прослеживается и в фигуре девушки: она стала более плоской. Это, кстати, вполне может пригодится при прохождении локаций в новой версии игры – мире индейцев Майя. Дело в том, что при своей стандартной фигуре девушка не смогла бы пролазить через те щели, в которые ее могут загнать игровые обстоятельства. Кроме того, разработчики заметили, что активно теряют женскую аудиторию – большинство игроков слабого пола отказывались от Tomb Raider из-за того, насколько не соответствует размер груди ее фактическому поведению в реальном мире. В результате широкая грудь Лары Крофт пала жертвой реалистичности. К счастью, нижняя часть туловища останется практически без изменений: красота Ларкиных ног основана на их силе, поэтому она останется с ней надолго.

Изменился и наряд боевой красавицы: по мнению мирового сообщества, она провоцирует подростков на неприличные действия. Разработчикам предложили либо одеть героню, либо поставить на игру возрастное ограничение. А так как большую часть геймеров составляют те самые "до 18 лет", то пришлось идти на уступки. Лару облачили в длинные штаны полусвободного покроя и футболку. Остается только надеяться, что это не скажется на прыгучести и скорости – ведь именно они составляют, как и прежде, большую часть игрового процесса.

Реалистичность впрочем изменила не только главную героню, но и окружающий мир. И если о нововведениях в первом случае можно спорить, то мир стал от перемен

только прекраснее: мокрые камни стали скользкими, а грязь на теле девушки выглядит естественно и при случае смывается дождовыми потоками. Графика, как таковая, останется на привычном высоком уровне, на котором она закрепилась в прошлом году, разве что будут доведены до ума некоторые мелочи, которые смогут сделать мир еще красивее. Обещают улучшить и физику оружия. Правда, конкретных примеров приводится мало, кроме того, что Лара сможет падать из двух пистолетов сразу по двум целям, но это уже скорее не физика, а серьезные проблемы со зрением. Откуда они взялись, пока что не понятно. Остается только верить, что жизни и действиям девушки они не повредят.

Ждать или не ждать

Конечно, после трех лет существования серии игре требовались некоторые изменения, но не столь существенные. Вполне достаточно было бы добавить Ларе возможность смены одежды или новые движения. Тем не менее, хотим напомнить, что номер все-таки арельский, поэтому ждать игру стоит хотя бы для того, чтобы потом оценить, насколько сильно наколол вас журнал, а насколько – разработчики Tomb Raider: Underworld.

Pantera sis



adventure
[http://ru.akella.com/
Game.aspx?id=498](http://ru.akella.com/Game.aspx?id=498)

Разработчик:
Rootfix Entertainment
rootfix.com
Издатель:
Акелла
akella.com

Дата выхода:
1 квартал 2008 года

Понедельник начинается в субботу

Есть люди, вошедшие в историю. Кто-то побил все мыслимые и немыслимые рекорды в лёгкой атлетике, кто-то изобрёл что-то полезное и нужное человеку, кто-то прославился благодаря яркому таланту.

А есть люди, которые творят историю. К их числу принадлежат великие полководцы, такие как Ганнибал и Александр, учёные, например, Ньютона и Эйнштейн и, естественно, писатели. Одними из тех, кто творил историю литературы по праву считаются Аркадий и Борис Стругацкие. В определенных кругах стыдно не прочитать такие произведения, как "Пикник на обочине", "Трудно быть богом", "Отель "У погибшего альпиниста", "Понедельник начинается в субботу". Это классика фантастической литературы, а не знать классику – позор.

В последнее время творчество братьев Стругацких пользуется особой популярностью у разработчиков компьютерных игр. Сначала "Трудно быть богом", затем адвенту-

ра "Отель "У погибшего альпиниста" и RTS "Обитаемый Остров: Послесловие".

И вот анонсирована новая игра, базирующаяся на творчестве Аркадия и Бориса, а именно – "Понедельник начинается в субботу".

– Вам известно постановление Ученого совета? – осведомился Тощий.

– Мне, товарищ Демин, известно, что понедельник начинается в субботу, – угрюмо сказал Корнеев.

Что же собой представляет данный проект? Прежде чем перейти к обсуждению этого вопроса, давайте-ка сперва поговорим о самой книге. Итак, главным героем является молодой программист Саша Привалов. Он берёт отпуск и направляется в то ли город, то ли село, под названием Соловцы, где должен встретиться с друзьями. По пути машину останавливают двое мужчин, которым точно также

нужно попасть в Соловцы. Разговорившись с водителем, они рассказывают о том, что в городе расположен некий Институт, которому позарез нужен хороший программист. Естественно, Саша отказывается от предложения, ведь отпуск только-только начался и очень уж хочется отдохнуть от всей этой повседневной суеты. Но такой ответ николько не смущает пассажиров, и, продолжая разговор, они спрашивают, где Привалов собирается заночевать. Так как ночлежки нет, ему предлагают остановиться в доме на ул. Лукоморье. Делать нечего, парень соглашается, ведь, в конце концов, лучше уж спать на относительно чистом белье в относительно уютном доме, чем на заднем сидении машины. Вот тут-то и начинается всё самое интересное, ведь как может не удивить надпись на воротах перед домом "НИЧАВО изба на курых ногах ПАМЯТНИК СОЛОВЕЦКОЙ СТАРИНЫ" и маленькая приписка снизу "КОТНЕ РАБОТАЕТ Администрация"? Вот именно, что не может, особенно после того, как увидишь дуб, увешанный золотыми цепями,



познакомишься с котом-сказочником, страдающим склерозом, и пообщашься с говорящим зеркалом.

Спустя некоторое время после первого знакомства с Соловцами, Саша всё-таки узнает, что же такое НИИЧАВО. Под этой аббревиатурой скрывается название того самого Института, а именно: Научно Исследовательский Институт Чародейства и Волшебства. Тамошние учёные изучают все возможные аспекты магии, проводят опыты по путешествию в прошлое и будущее, во всю используют Книгу Судеб, занимаются созданием Счастливого Человека, а в котельной содержат Змея Горыныча. Естественно, наш герой не в силах работы в таком месте, ведь после обыденной рутины очень и очень хочется погрузиться в мир новой, необъяснимой, но от этого не менее привлекательной реальности.

О дальнейшем развитии событий рассказывать не стоит. Сюжет игры в точности повторяет сюжет повести, что очень радует. Разработчики из Rootfix обещают тщательно и аккуратно перенести атмосферу произведения в игру. Похвальное стремление. Но прежде чем делать какие-либо выводы, стоит ознакомиться с другими обещаниями разработчиков:

*** Аккуратно и внимательно переделанная в игру книга мэтров научной фантастики.**

Во-первых, стоит отметить, что перенести сюжет произведения в игрушку – задача не из лёгких. Некоторые разработчики, пытавшиеся воплотить эту мысль в жизнь, уже погорели. Если же говорить о фактах, то они явно в пользу разработчиков: представленные игровой общественности скриншоты – яркий пример того, что обещания, пусть и не все, но выполняются – локации на скринах именно такие, какими их себе и представляли.

Несомненно, одним из атрибутов правильного переноса сюжета книги в игру является сохранение атмосферы оригинала. Здесь она ярко выражена в диалогах, коих в книге немеренно. Разработчики обещали, что всё будет в полном порядке – персонажи будут остроумны, а тексты и диалоги продуманы. Обещают необычную постановку разговоров: сначала мы будем наблюдать крупные планы персонажей, затем они сменятся панорамными видами локаций и дополнительными иллюстрациями.

*** Детализированная рисованная графика с плавной анимацией.**

Графика в "Понедельнике" – рисованная 2D. Игровая картинка очень яркая и красочная, окружение проработано отлично, никаких нареканий нет. А вот с персонажами есть проблемы. Одной из них является, пока что не доведённая до ума, детализация героев – выглядят они достаточно шершовато. Но это не смертельно.

*** Хорошее звуковое сопровождение и всё остальное, чему не нашлось места в предыдущих пунктах плана.**

Сначала о музыке и об озвучке. Первая присутствует в объёме десяти записанных композиций. Вторая – также в наличии, благодаря профессиональным актёрам, согласившимся принять участие в проекте. О результате проделанной работы мы узнаем довольно скоро.

Что касается игрового процесса, то это – неосвоенная территория. Неизвестно, какие задачки будут ставиться и какой будет их сложность. Известно только, что сам игровой процесс будет длиться около восьми часов.

Ну что ж, поживем – увидим, благо игра очень скоро выйдет в свет.

Геннадий "materwinik" Сапрыкин





Прошлое грядет

**memento
mori**

adventure
ky.games.1c.ru

Разработчик:
Centauri Production
centauriproduction.com
Издатель:
Anaconda Games
anaconda-games.com

Дата выхода:
весна 2008



Вера

Ожидая выхода игры, каждый из нас в душе надеется, что разработчики выполнят все свои обещания и проект получится по-настоящему интересным и стоящим. В некоторой степени это напоминает предвыборную обстановку, только пламенных речей меньше и нет необходимости делать сложный выбор. Надо просто ждать. Тем не менее, наши ожидания столько раз оканчивались ничем, что большинству слов разработчиков уже даже верить не хочется. Хотя, сказать честно – лично я все равно верю, жду и надеюсь.

Я даже Дюк Нюкема, того самого, который Форева, все еще жду.

Впрочем, не я одна: многие ждут и верят, несмотря на

то, что не все громко заявленные игры в будущем станут шедеврами и уж точно не каждая из них сможет привнести в мир что-то новое. Вот, например, *Sinking Island*. Помнится, разработчики обещали добавить туда тиканье времени, которое не даст игроку расслабиться. Уж не знаю, насколько понравилась игра моему коллеге, но у меня тиканье часов вызвало только ленивое почесывание спины. Ну, не реалистичное оно. Не подгоняет ни капельки и все тут. Ожидалось одно, получилось совсем другое – чаще всего именно так и бывает. Тем не менее, именно обещания разработчиков заставляют нас ждать игру и влюбляться в нее еще до официального знакомства.

А вот когда они молчат, вот тогда становится по-настоящему страшно. Особенно, если просочившиеся крохи информации дают понять, что игра будет стоящей. И как на зло – информации мало, а

официальных заявлений и того меньше. И это подогревает интерес, заставляет вновь и вновь рассматривать скриншоты и арты, выискивать на них мелкие детали, которые бы дали понять, что игра станет шедевром. Таких игр мало. Очень и очень мало. *Memento Mori* одна из них.

Надежда

Теоретически, нас ждет мир загадок и квестов. Такой же, как обычно. Но что-то в нем веет надеждой, что это не просто очередная игра, а игра хорошая и атмосферная. К этим мыслям располагает не только графическая составляющая игры, но и ее сюжет, основные персонажи и сама легенда мира.

Мир, в который нас перенесет игра, будет воротиться вокруг Ангела Смерти – мифического персонажа, который посещает каждого из нас в тот сложный миг, когда человек находится на грани жиз-



ни и смерти. Об этом существе известно намного меньше, чем хотелось бы, но запечатлеть его удалось многим. На протяжении веков известные и не очень художники старались написать портрет Ангела, но получалось это далеко не у всех: увидеть чудесное существо смогли только единицы. Их картины буквально пронизаны духом Ангела и притягивают к себе не только почитателей красоты, но и членов некоей секты. О ней известно больше, чем о самом Ангеле.

Разработчики сообщают, что секта эта – скорее всего финская, но особых примет ее не дают, равно как и не говорят, что именно привлекает членов секты в картинах. По одной из теорий, они не хотят или не могут допустить, чтобы простые смертные созерцали лик Ангела. Как бы там ни было, занимаются они отнюдь не светскими делами или проповедями, а обычным воровством с последующей порчей имущества, то есть – картин и прочих произведений искусства.

Исходя из этого, собственно говоря, определяется и место действия – Россия, Эрмитаж.

Кстати, я тут начала замечать, что многие интересные квесты (дружно вспоминаем "Сибирию") посылают нас на просторы этого государства. Впрочем, сходство с проектом прослеживается не только в этом, но и в выборе разработчиками главного героя – девушки. Лариса Ивановна Светлова, обычный рядовой сотрудник питерской милиции, возьмет на себя очень ответственную роль нашего альтер-эго. Вместе с тем, руководить проведением операции будет совершенно другой персонаж с менее аутентичным именем – полковник Останкевич. О мотивах этого персонажа известно не больше, чем об остальных деталях игры. Довольно странным кажется и тот факт, что в помощь Светловой он послал осужденного за подделку картин человека. Хотя такой поворот определенно дает нам с вами надежду на то, что игра не превратится в обычное и скучное расследование, каких я за свой геймерский век видела уже множество.

Любовь

Даже сейчас, когда до релиза игры и ее появления оста-

лось совсем немного времени, сложно судить о том, насколько интересной будет игра. Интересный сюжет, красивые локации (а они должны быть таковыми, ведь Питер считается одним из самых красивых мест в мире!), качественная проработка деталей и управления – это именно то, чего мы обычно ждем и что получаем. Но это вовсе не то, что делает игру интересной и увлекательной. "Сибирию" "Сибирией", а "Пост Мортем" "Пост Мортемом" сделали отнюдь не эти составляющие. В них главенствовала атмосфера, которая не отпускала игрока ни на секунду. И именно ее не хватило многим другим играм, которые улетели в окно или были отданы на растерзание менее требовательным друзьям и знакомым. В какие ряды встанет *Memento Mori*, судить пока что сложно, но у неё есть все шансы на то, чтобы стать если не самой лучшей, то, по крайней мере, – одной из самых лучших'aventur последних лет.

Pantera sis

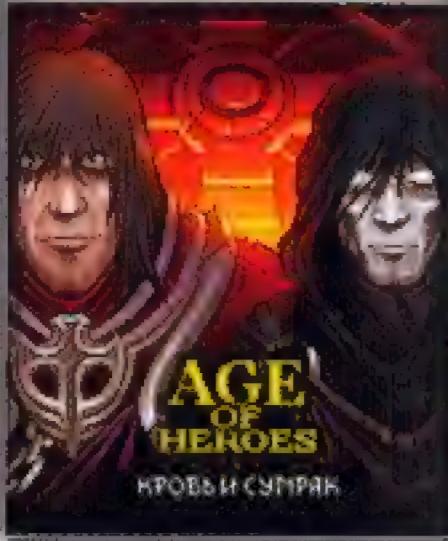


Age Of Heroes IV:
кровь и сумрак

TBS

Разработчик: Qplaze
qplaze.com
Издатель: Помос
pomos.com

Для закачки отправьте
код на номер 7900:
00717252 (ЦЕНА 9 ГРН)



Геймплей
Графика
Звук
Управление
Сюжет

ОЦЕНКА 10

Илья Муромец
и Соловей Разбойник
Аркада

Разработчик:
Ministry of Fun
moffun.ru
Издатель: Ministry of Fun
moffun.ru

Для закачки отправьте
код на номер 7900:
00717467 (ЦЕНА 9 ГРН)



Геймплей
Графика
Звук
Управление
Сюжет

ОЦЕНКА 9

В МИРЕ ГЕРОЕВ

Nokia 234567 | Samsung 456 | LG 123 | Siemens 12 | SE 1234 | Motorola 1234 *

Серия Age Of Heroes, как не сложно догадаться из ее названия и скриншотов, является неким аналогом компьютерных "Героев". Первые три части игры сильно уступали ей, так как игроку был доступен всего один отряд. Но это привлекательности это игру не лишало – у нее и без того было много преимуществ. Только вышедшая в прошлом году четвертая часть игры, стала полноценной заменой "Героев" на мобильной платформе. В связи с этим схожесть игрового процесса не только не вызывает проблем, но и наоборот – является одним из преимуществ игрушки. Однако есть у нее и некоторые недостатки, связанные с несовершенством платформы: расположение отрядов и их силы распределяются случайным образом, из-за чего столкновение с небольшим на первый взгляд отрядом может оказаться фатальным.

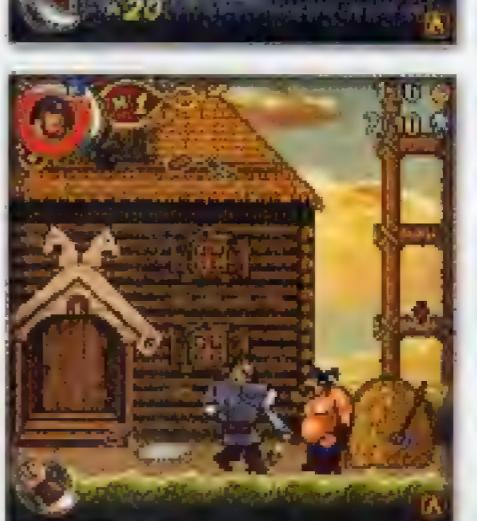
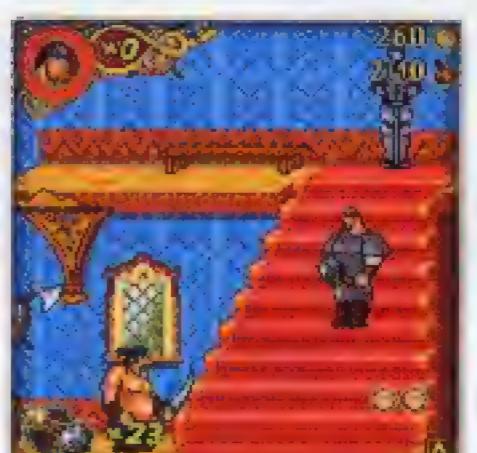
Нелинейности в игре нет, однако на фоне увлекательных и насыщенных диалогов этого практически не замечаешь. Необдуманная фраза может стать причиной очередной битвы или простого избиения отрядов игрока. И это несомненное преимущество, потому что оно заставляет думать не только во время битвы и увеличивает время игры – оно понадобится еще и на прочтение фраз, чего большинство игроков (да и я в том числе) в мобильных играх просто не делают.

Меня, как игрока опытного и требовательного, в играх для телефонов всегда смущала графика. Несколько лет назад игры выглядели серо и убого. Современные же игрушки хоть и ограничены малым размером экрана, но выглядят не менее привлекательно и ярко. Даже на двух-трех дюймах можно рассмотреть все нужные де-

тали, не говоря уже о том, чтобы отличить свой отряд от врагов и окружающих предметов. А вот система управления остается для всех игр неизменной. Поэтому, чтобы телефон смог заменить собой карманную игровую приставку, стоит выбирать аппарат с эргономичной клавиатурой.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Играть. Причем не только поклонникам стратегий, но и всем тем, кто еще не понял прелести мобильной игровой платформы и не боится увлечься ею всерьез и надолго.



РУССКИЙ ДУХ

Nokia 23456 | Samsung 456 | Siemens 12 | SE 123 | Motorola 123 *

Чаще всего, если проект выходит сразу на всех платформах и во всех видах, начинаешь подозревать, что хоть где-нибудь разработчики да скалтурили. Однако компьютерная игра и фильм "Илья Муромец и Соловей Разбойник" полностью передают атмосферу, которая задумывалась изначально. В мобильной версии игрушки атмосфера тоже сохранилась, да и над графикой ребята поработали хорошо. Насыщенная картинка выглядит очень ярко и броско, создает здакое разудалое настроение – такое, какое и должно быть у былинного героя, собирающегося бороться с нечистой силой, обитающей на Руси, и защищать Родину-мать.

Немало сделали разработчики и для боевой сис-

темы игры, из-за чего ее сложно сравнивать с другими аркадами. В "Илье Муромце" надо не только бездумно бегать и стрелять, но еще и решать загадки. Очень сложных квестов в игре нет, равно как нет и затянутости пробежек между ними. Баланс в игре соблюден настолько точно, что она выглядит единым целым, не разделенным на части процессом. Понимаю, что подсказки в таком случае не нужны как таковые, но удержаться от одной из них не могу: если какая-нибудь загадка покажется сложной, ответ на нее можно найти в фильме. Ну, а подспорьем в битве может стать разве что собственная хорошая реакция и правильный выбор оружия. Причем разработчики

разнообразили ассортимент не только для игрока, но и для других персонажей, которых к тому же научили с ним грамотно обращаться. В результате, хоть из-за графики игра и выглядит простой, таковой она на самом деле не является. Местами пройти ее будет совсем нелегко – особенно в том случае, если придется путешествовать недалеко от лучников.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

В отличии от Age Of Heroes IV, эта игра понравится далеко не всем. Она предназначена для поклонников аркад и тех, кто любит игры с чувством юмора. Чересчур серьезно настроенные люди вряд ли смогут оценить всю прелесть игры.

* Инструкция о том, как скачать понравившуюся игру, можно прочитать на обложке, в рекламе мобильного гипермаркета warpitop.com.ua



We gonna win!!!



“Ну, что еще сказать, кроме как ДА! ДА! ДА! Украина зажгла, и весь мир попустился. Ради такого стоит жить”, – именно этими словами ровно год назад мы начали обзор европейского этапа WCG 2007... По сей день киберспортивная элита ставит в пример выступления известнейших HoT'a и Walkman'a, которым, как оказалось, не было равных в Европе. Две золотых медали, 16000 долларов и переходящий Кубок Наций! Это был успех! Украина жжет – Европа отдыхает! Радость, овации, аплодисменты – все это было в 2007 году, который после удачного выступления A-Gaming на World Cyber Games 2007 и вовсе стал роковым в истории отечественного киберспорта. Что же это, случайность или плоды упорных тренировок? На этот вопрос ответить могло лишь время... И вот сегодня, год спустя, мы вовсе не зря начали обзор Samsung European Championship 2008 теми же воспевающими строчками, что и в прошлом году. Украина зажгла вновь, возможно не так

ярко, быть может, не на все 100%, но мы в очередной раз доказали, что достойны звания фаворитов.

Место встречи изменить нельзя! Выставка CeBIT в Ганновере вновь собрала лучших из лучших в борьбе за 100.000 долларов. 250 прогеймеров из 30 стран на протяжении четырех дней решали, кто из них достоин подняться на пьедестал победителя. Сражения проходили в 7 дисциплинах: Counter-Strike 1.6, FIFA'08, WarCraft III: The Frozen Throne, Need for Speed: Pro Street, Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 4 и Command & Conquer 3. Наша страна была представлена лишь в трех из них: GG.HoT.C-Club (WarCraft III: The Frozen Throne), Dignitas.Walkman.C-Club (FIFA'08) и командой по Counter-Strike 1.6 Amazing-Gaming (B1ad3, strike, Xaoc, starix, craft1k).

Counter-Strike 1.6

По традиции, первыми на тропу войны вышли киберы. Фа-



воритами в этой дисциплине считались шведские ребята из команды Fnatic и поляки Meet Your Maker. Собственно эти команды и были посеяны. Ну, а нашим хлопцам случай приготовил встречу со словаками. A-Gaming не смогли собраться в первой игре и хорошенько по-трепали нервишки всем украинским болельщикам, титаническими усилиями обыграв словаков fu.sk. Следующая игра была решающая для AG, т.к. им предстояло встретиться с Meet Your Maker, которым сулили победу на турнире. Увы, поляки действительно оказались в отличной форме, и пропускать нас и вовсе не собирались [9:16] – A-Gaming падают в лузера. Первыми на пути нашей команды в сетке лузеров выпали швейцарцы, и вновь AG демонстрируют не лучшую игру. Ребята отдали 6 раундов за дефенс, но к концу поединка сумели переломить его ход, играя за атаку – [12-16]. Следующий игровой день подготовил нашей команде встречу с Данией и, как бы это не было печально, для A-Gaming это было

последнее испытание на турнире. В результате – 7 место.

Призеры в дисциплине Counter-Strike 1.6

1 место: Fnatic (Швейцария) – 12,500 евро

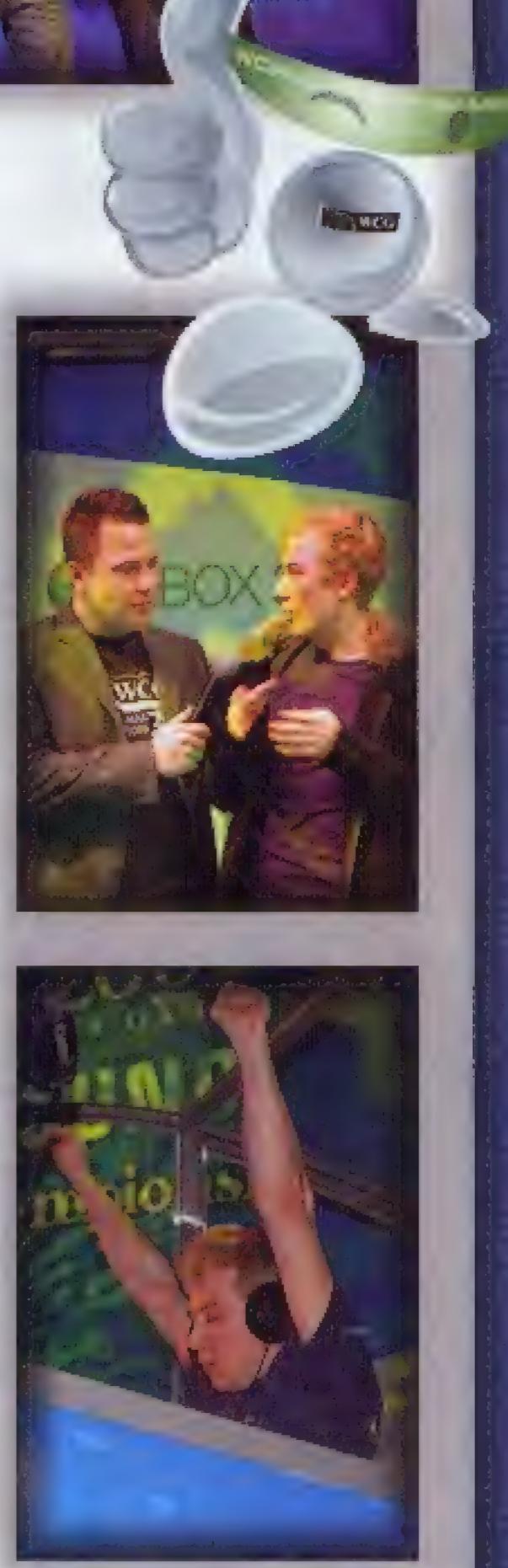
2 место: Meet Your Maker (Польша) – 7,500 евро

3 место: McPoker.emL (Франция) – 5,000 евро

FIFA '08

Dignitas.Walkman.C-Club приехал в Ганновер с титулом чемпиона Европы и с одной лишь целью – защитить последний. Безусловно, Олег очень опытный фифакер с немалым количеством подобных турниров за плечами, но непредсказуемость дисциплины в любой момент могла внести корректизы в планы нашего Чемпиона! Это понимали мы, и это понимал Walkman, полностью выкладываясь в своих играх. Первым

двум своим оппонентам, представителям Англии и Греции, Олег не оставил шансов, вновь и вновь отправляя виртуальный кожаный шар в сетку ворот. Но уже в полуфинале виннеров на Walkman'a ждало серьезное испытание! На пути к медалям стоял известнейший русский игрок Alexxx. Дело было не столько в многочисленных титулах мировой земненности, сколько в том, что Олегу еще никогда не удалось выйти победителем из их предыдущих встреч. Несмотря ни на что, наш фифакер не только справился с психологическим барьером, он также сумел показать отличную игру, достойную Чемпиона! [5:1, 3:0] – без шансов для Alex'a и минимум 3 место для нас! В финале виннеров Олега уже ждал португалец LastNight, пройти которого ему, увы, не судилось. Расправившись в финале лузеров с австрийским фифакером, Олег вновь гарантировал себе встречу с португальцем в суперфинале. Все украинские болельщики следили за каждым движением нашего Чемпиона





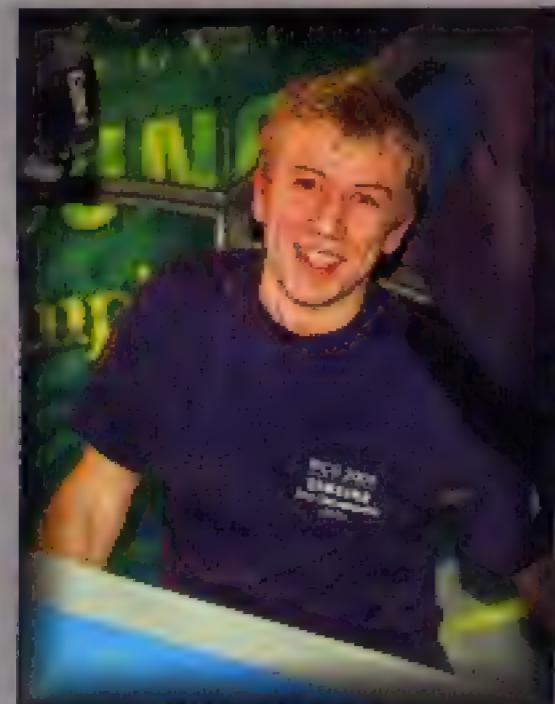
посредством game-tv в сети. [0-2] – от результата первого матча и до защиты титула, казалось бы, остается лишь шаг. Во втором матче португалец, по всей видимости, привык к формации, которой пытался противостоять ему Walkman. Полностью контролируя игру, LastNight выиграл матч со счетом [5-2]. В решающей игре Олег вел в счете, но из-за фатальной ошибки он практически сам забил себе гол в ворота, после чего уже не смог вернуть преимущество. [5-3] – и Walkman серебряный призер SEC 2008.

Призеры в дисциплине FIFA'08:

1 место: LastNight (Португалия) – 2.500 евро

2 место: Dignitas.Walkman. C-Club (Украина) – 1.500 евро

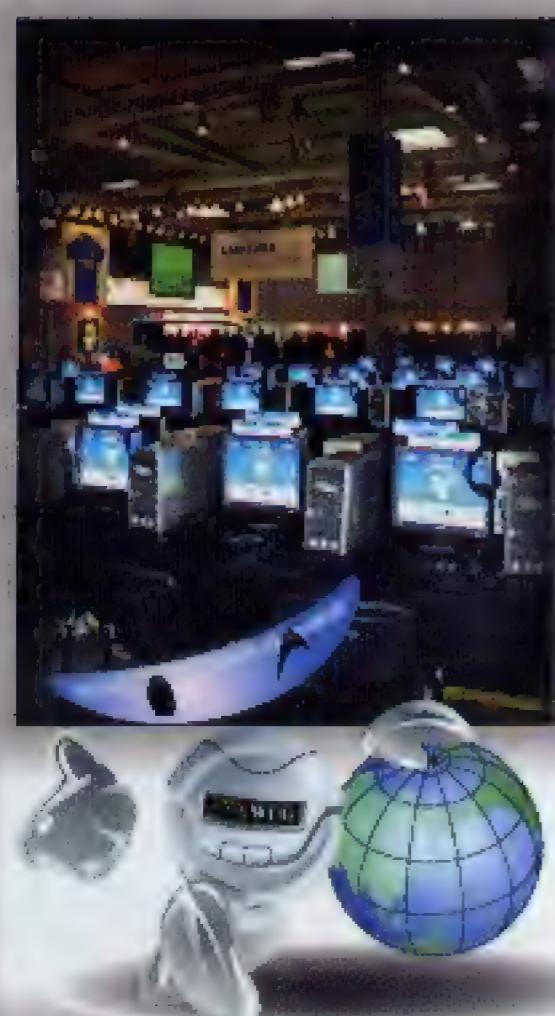
3 место: Mario (Австрия) – 1.000 евро



WarCraft III: The Frozen Throne

Как и Олег, наш славный герой Миша Новопашин приехал в Германию отстаивать свой титул чемпиона Европы. Учитывая отсутствия там гостей из Юго-Восточной Азии, HoT'a без лишних колебаний можно было отнести к основным претендентам на медали. В первый день соревнований Михаил обыграл итальянца Pingo, а следом за ним от рук нашего крафтера в нижнюю сетку упал и словак

Страна	Достижения
1 Англия	1. Dead or Alive 4 – Grunt Dude 1. Command & Conquer 3 Tiberium Wars – dignitas\Apollo 9. WarCraft 3: The Frozen Throne – Ben 9. FIFA Soccer 2008 – Chris
2 Швеция	1. Counterstrike 1.6 – Sweden 2. Dead or Alive 4 – Skatanmilla 2. WarCraft 3: The Frozen Throne – mouz.SaSe 9. Project Gotham Racing 4 – madness
3 Германия	1. Need for Speed: Pro Street – sliver 2. Command & Conquer 3 Tiberium Wars – Xeon 3. Dead or Alive 4 – THE TACTICAL 3. Project Gotham Racing 4 – Johnson 4. Counterstrike 1.6 – Germany 4. FIFA Soccer 2008 – hero 5. WarCraft 3: The Frozen Throne – xlord
4 Украина	1. WarCraft 3: The Frozen Throne – GG.HoT 2. FIFA Soccer 2008 – Dignitas.Walkman 7. Counterstrike 1.6 – Ukraine
5 Португалия	1. FIFA Soccer 2008 – LastNight 3. Need for Speed: Pro Street – VGSpeedPro 9. WarCraft 3: The Frozen Throne – Last.Phoenix 13. Counterstrike 1.6 – Portugal
6 Нидерланды	1. Project Gotham Racing 4 – Handewasser 4. Dead or Alive 4 – Krye 4. Need for Speed: Pro Street – Steffan 4. WarCraft 3: The Frozen Throne – Grubby 5. Command & Conquer 3 Tiberium Wars – Arrr
7 Польша	2. Counterstrike 1.6 – Poland 2. Need for Speed: Pro Street – Chris 7. WarCraft 3: The Frozen Throne – sLh
8 Франция	2. Project Gotham Racing 4 – Yggdrasil 3. Counterstrike 1.6 – Fiance 3. WarCraft 3: The Frozen Throne – Tod 3. Command & Conquer 3 Tiberium Wars – LeOwNzAll 9. FIFA Soccer 2008 – Matt91
9 Австрия	3. FIFA Soccer 2008 – SKIMario 4. Command & Conquer 3 Tiberium Wars – Dragonfood 5. Project Gotham Racing 4 – GamiE 7. Dead or Alive 4 – uR Silence 13. Counterstrike 1.6 – Austria
10 Италия	4. Project Gotham Racing 4 – CTU Mar90 7. FIFA Soccer 2008 – @lexbrandon 9. Need for Speed: Pro Street – QuiDxDyrr 13. WarCraft 3: The Frozen Throne – Utoolcestorm



Zeus[19]. Главной для HoT'a была полуфинальная игра, в которой он встретился с титулованным французом ToD'ом. Первая карта была за Мишой, где он блестяще отбил раш противника и сумел перевести исход поединка в свою пользу. Во второй игре ToD кардинально изменил свою стратегию, по которой играл на протяжении долгого времени, поэтому HoT не успел подстроиться под нее. В результате – [1-1]. Третья, решающая карта была самой плохой для Миши. Какое-то время казалось, что он держит игру под контролем, но, увы, французу удалось победить и отправить нашего крафтера искать счастья в нижней сетке. В лузерах Михаил в пух и прах разбил надежды на призовые места немца Xlорд, а после и нидерландца Grubby. В финале лузеров HoT'у снова предстояла встреча с ToD'ом. В этот раз Ми-

ша учел все свои ошибки и сыграл просто безупречно, предугадывая практически все действия противника. Перед игрой в суперфинале со шведом HoT был спокоен, т.к. была стойкая уверенность в своем преимуществе над соперником. Миша без особых проблем выиграл у SaSe две серии игр с сухим счетом и отстоял свой титул чемпиона Европы!

Призеры WarCraft III: The Frozen Throne:

1 место: GG.HoT.C-Club (Украина) – 2.500 евро

2 место: SaSe (Швейцария) – 1.500 евро

3 место: ToD (Франция) – 1.000 евро

Виталий Полищук

ПАРАГРАФ 78



ПАРАГРАФ Номер “0”



Сегодняшний мой выпуск “Правды о Кино” будет четко расписан на графы и за-протоколирован. Не один пункт не пройдёт мимо жестоких глаз жёсткой цензуры, ибо сегодня мне предстоит вскрыть секретный пакет российского спецназа недалёкого будущего. Так что берите пиво вместе с поп-корном, и рассаживайтесь в маршрутках побуднее – мы начинаем!

Параграф номер “0”

Многие думали, что этот фильм станет рассветом российской кинофантастики, покажет ей свет в конце тоннеля, настроит на правильный лад проржавевший механизм СНГ-шного фантастического боевика. “Параграф 78”, созданный первом и языком Ивана Охлобыстина, был их ответом не менее величому и ничтожному якобы кинофильму “DOOM”, и иже с ним. Это была первая серьёзная попытка показать величому Голливуду, что Россия умеет снимать не только исторические батальные ленты и всякие

полупрофессиональные “Дозоры”. Это был настоящий реальный шанс, опровергнуть потоки всемирной критики. Жаль, действительно жаль, что он не воплотился в жизнь.

А ведь всё начиналось не так то и плохо. Двухсерийный киноэпос сумел заинтересовать и привлечь к себе пристальные взгляды тысячи зрителей с помощью брошенной в массы, довольно неплохой по сути, первой части “Жребий Брошен”. Посмотреть в ней было на что. Отличная вирусная завязка, неплохое продолжение в виде истории отряда спецназовцев, замешанной на разбитых мечтах, лжи, любви и смерти, а затем эффектный финал с неожиданным слиянием всех заблудших душ на заражённой смертельным вирусом секретной базе. То, что в кино слишком много тупых клише, отвратительных нудных диалогов и кучи откровенной несуразицы в поведении героев, можно списать на обстоятельства и пьяный угар ре-

жиссёра. Однако с премьерой второй части всё стало гораздо хуже. Непоправимо хуже.

Мало того, что сцены откровенной ненависти спецназовцев друг к другу начинают неимоверно частить, так и стандартное положение “мы в полной жопе” разрешается очень нестандартно. Такой крутой с виду Доктор заканчивает свою жизнь постыдным самоубийством, а бойцы спецотряда, страшно рыча, начинают тыкать друг в друга стволами. В этой ситуации мне непонятны три вещи: первое – если бойцы “Гудвина” Гоши Кущенко так ненавидят друг друга, а своего бывшего старшего особенно, то почему они раньше просто не перестреляли друг друга, тем самым решив все свои личные проблемы? Понятное дело, что тогда бы не было “кина”, но это стало бы логичным завершением триллера – все друг друга ненавидят, кроме Лисы, Скифа и Гудвина, которые друг друга любят

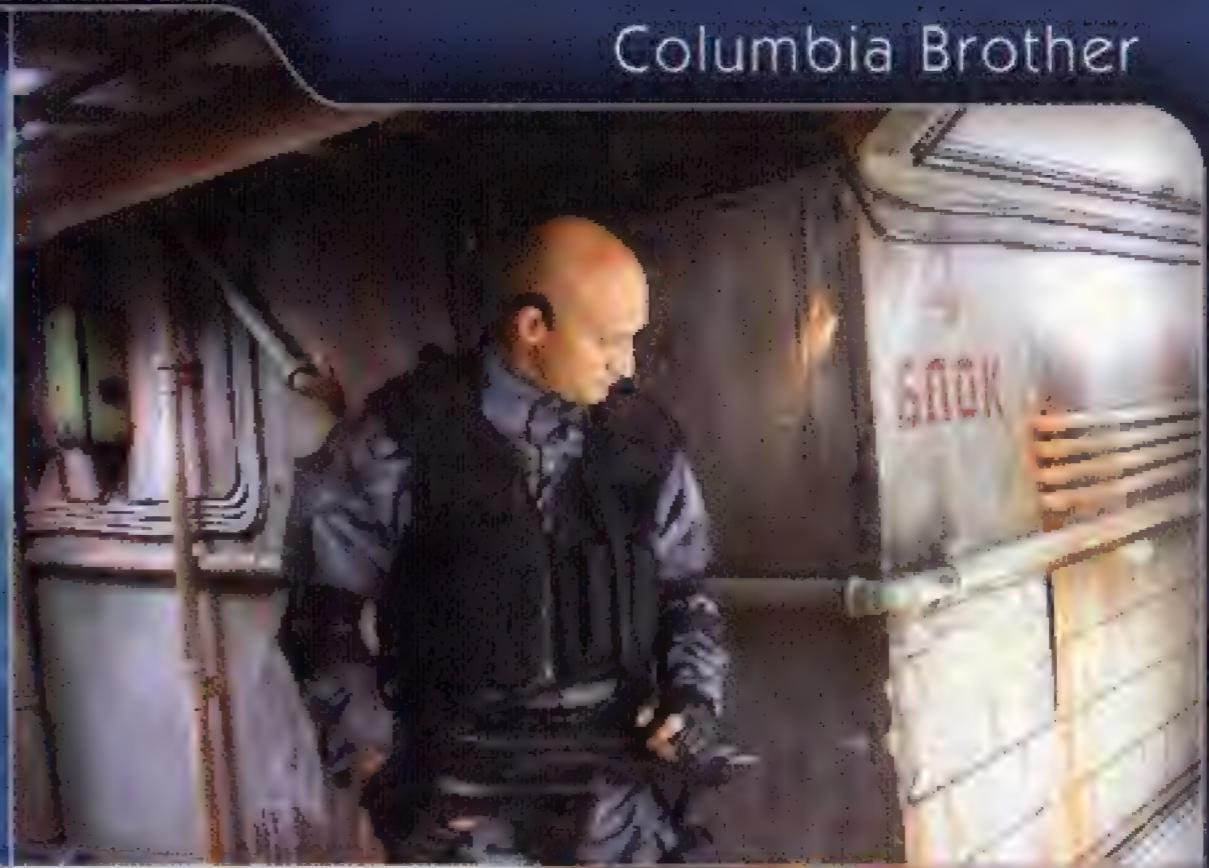


до смерти в прямом смысле этого слова.

Второе – почему Доктор, после проведения Гудвину детальной экскурсии по лаборатории, в которой уже фактически готов синтез нового антитота, верит на слово персонажу Гоши Куценко. Тот, ни фига не зная, говорит, что кроме бесполезного для Доктора боевого анестезирующего средства (БАС), у них нет никаких других таблеток, содержащих нужную для антитота аминокислоту. Да даже у меня, простого зрителя, в памяти осталось употребление Лисой противозачаточных таблеток, и сохранилась полная уверенность, в том, что она взяла их с собой на боевую операцию. А что говорить про Гудвина – лидера спецподразделения, и Доктора – суперпрофессионала-вирусолога. Они же не должны были решать все вопросы только между собой, без элементарного донесения информации до остальных членов отряда. Им надо было сказать о проблеме и путях её решения всем остальным членам команды. Думаю, что тогда и выяснилось бы наличие у Лисы упаковочки нужного препарата. Хм, может, Куценко настолько ненавидел своих напарников, что боялся им это прямо сказать, прикрываясь грифом секретности? Тогда в силу вступает мое первое утверждение – почему просто не перестрелять друг друга еще в самом начале первой части фильма? Ну, или, на крайняк, в самом её конце, на вертолётной площадке?

И третья непонятная вещь – почему после смерти Доктора, из всех нормальных и логичных способов решения создавшейся ситуации, парни выбрали самый идиотский – красиво убить друг друга. Повторяю ещё раз, если была мечта завалить всех, кто рядом, можно было сделать это гораздо раньше. А так сцены взаимного истребления, пусть даже и красиво поставленные, выглядят глупейшим фарсом. Особенно это касается битвы Любы и Спама, типа двух "голубых", противных солдатиков. Люди, которые, можно сказать, испытывали некое подобие любви один к другому, просто встали и расстреляли друг друга, а потом перед смертью ещё выдали такую словесную чушь, что бредовый диалог между слепым Нео и умирающей Тринити отходит по полной программе. Особенно мне понравилось про деревню и аллергию на молоко. Супер просто. Сто баллов, и особая благодарность за траву для сценаристов – она, очевидно, была классной.

Что получается в итоге? Толпа героических, но абсолютно безвольных бойцов спецназа, которые настолько ненавидят друг друга лютой ненавистью, что готовы, в любой момент прикрыть спину товарищу по отряду и даже отдать за него жизнь, в красивой театральной постановке убивают друг друга под неплохую музыку. Что самое интересное – главный злодей Гудвин нарушает установленные им же правила и спасает от смерти Лису и Скифа – самых дорогих ему



людей, которым он завидует до потери пульса, и которых не прочь порешить. Обалденная фишка, не так ли, – глупые контрасты – это, как бородатые анекдоты – только Петровску от них и смешно. Ну, вот и скажите, где здесь смысл? В чём здесь суть? Честно говоря, уж лучше бы создатели фильма населили заброшенную базу заражёнными агрессивными сотрудниками исследовательской лаборатории и подвергли мутации парочку бойцов спецназа, чтобы их товарищи могли без особых угрызений совести завалить тех, кто им всю жизнь поломал. Типа там голубые сиамские близнецы Люба и Спам срослись бы под действием вируса автоматами и охотились на Гудвина с Фестивалем, в то время как Скиф мирно ворковал с Лисой, а Пай оттачивал своё мастерство воина на зараженных учёных. Пропавшее молоко, маленькая собачка и книжка "Путь Самурая" прилагаются.

Финал

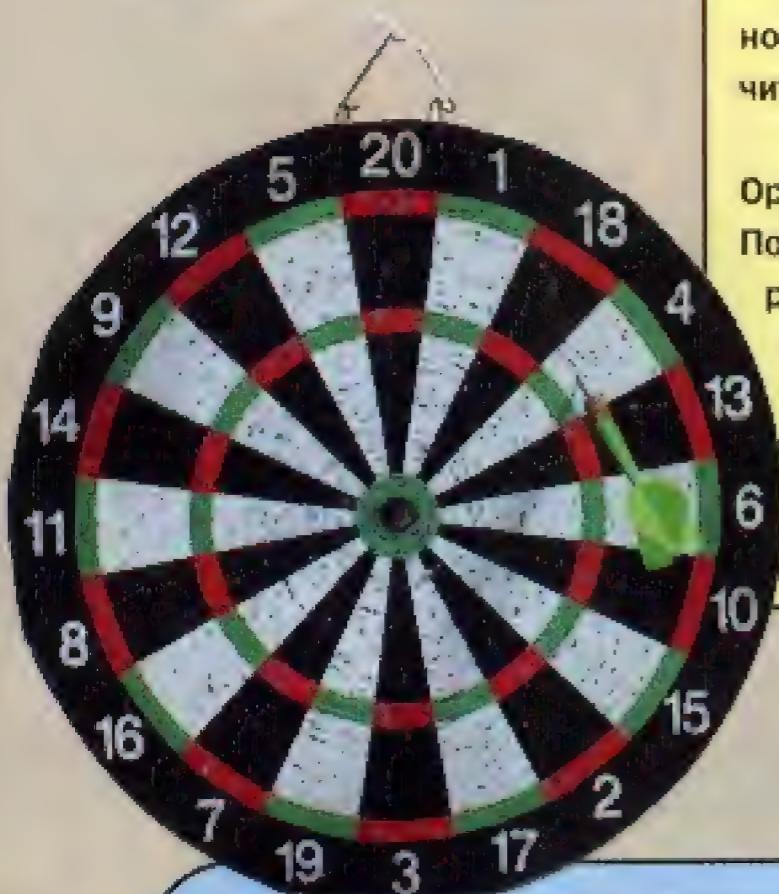
Итак, подведём что-то вроде итога "Параграф 78" – это, как город контрастов – в нём всё не так, как кажется на первый взгляд. И сверхкрутой Доктор, после первой же серьёзной проблемы оказывается слабовольным слабаком, и сверхумный Гудвин получается тупым и истеричным, но очень благородным сволочем, и даже главный герой со знаком "плюс", Скиф – обычная бесхарактерная размазня. А ведь их посыпали спасать Мир!

животное



АЦТОЙНАЯ РАЗМИНКА

Kill
Him



Вообще ацтой – прекрасная вещь. В него невозможно играть, но с ним можно проделывать множество других восхитительно приятных вещей... ой, нет, не таких...

На сегодняшнее торжество добра мы приволокли некий неопознанный ацтой, изъятый из личной профессиональной коллекции новогодних украшений. Проверив диск на читабельность, мы приступили к делу.

Орудие уничтожение обнаружилось внезапно. После долгих поисков, мы отыскали в закромах ржавый пожарный топор... но использовать его нам не разрешили, опасаясь за сохранность электропроводки. Вспомнив про водку... про проводку, нам пришлось смириться, ограничившись 39-граммовыми дротиками для дартс :(.

Kill
Him



Пара минут, и мишень была готова!

Пришлось маленько пристреляться – ацтой плакал, убегал (читай: падал), и звал доктора. Но несколько убедительных хэдшотов окончательно лишили его надежды на спасение.

К сожалению, вредитель общества оказался крайне эластичным и, несмотря на множественные попадания, ацтой так и не треснул. Но в итоге был вполне обильно утыкан пробоинами, посему стал абсолютно непригодным для игр (хотя куда уж более? :)), использовать его можно разве что в качестве сита. Больше ты не причинишь вреда, АЦТОЙ!

Особенности уничтожения ацтоя

часть первая – Надписи:
 Kill him – боевой дух +1
 Die ##### – жестокость +1
 Kick me! – поддержка коллектива +1
 Ф толку! – огневая мощь +1
 В бабруйск! – дальность полета ацтоя +2
 ЯБДАБАДУ! – ржач +2
 In the name of Blizzard! – мораль +3

Kill
Him



Kill
Him





Исследование жанра: комедия



Юмор – это позитив, хорошее настроение и просто неотъемлемая часть нашей жизни. Ведь человек без чувства юмора все равно, что пес без хвоста – вроде не так страшно и для жизни не проблема, а другие его почему-то постоянно жалеют.

Исторически в Японии не было четкого разделения на комедию и трагедию, так как буддистская и синтоистская религии не видят особой трагичности в смерти, всего лишь природный круговорот – новое воплощение человека на земле. Тем не менее, с переходом от театра к телевидению и с копированием “западных” образцов, в японскую анимацию и комиксы приходит и этот жанр. В начале XX века основная масса комиксов печаталась для взрослых и была в основном развлекательного, юмористического-пародийного содержания. Естественно, что с появлением детских манга, комедийные элементы перекочевали и туда.

Современные аниме-сериалы переполнены всевозможными приколами. Во-первых, юмор может быть и добродушным и горьким, может быть разный по оттенкам эмоций: легкая ирония, резкая сатира, ядовитый сарказм. Кроме этого различают два основных вида комедии: комедия положений – когда герои попадают в абсурдную или странную ситуацию, и комедия характеров. Вторая часто построена на противоположности героев: например, один низкий и веселый, другой высокий и грустный – на этой почве они имеют совершенно разные взгляды на одни и те же вещи. Отсюда вам и юмор, и вечное подшучивание друг над другом и смешные до слез ссоры, вспомните Лину и Нагу из Слерсов! Комедия от остальных жанров отличается тем, что не влечет за собой серьезных, гибельных проблем для борющихся сторон (даже при случайно нажатой кнопке взрыва ядерной бомбы, два задымленных чудика будут улыбаться на фоне “гриба”). Сама борьба при этом направлена на вполне “мир-

ские”, обыденные цели (“Отдай бутерброд, зараза!”) и ведется смешными, нелепыми и нестандартными средствами (кактус, яичница и женские трусики – это самое страшное оружие против Захватчиков Бутербродов).

При всем этом главная задача героев может быть любой: от похода в магазин за могущественным артефактом до борьбы с ужасными пришельцами и помощи голодающим. Главное, что фантазии режиссера нет предела. Одним из первых комедийных сериалов стал “Доктор Сламп” (Dr. Slump, 1981–1986) от студии “Тозий дога”. Сумасшедший ученый Сламп и его девочка-робот попадали в глупые ситуации, вместо того, чтобы спасать мир. Второе творение, от которого и пользуют стереотипы романтических и комедийных аниме, – это экранизация манги “Несносные пришельцы” (1981–1986) известной Румико Такахаси. Руку к этому делу в качестве режиссера приложил, как вы думаете,



тет кто? – молодой Мамору Осии. Фантастические события с лирикой и романтикой завоевали популярность у миллионов зрителей. Главные герои: озабоченный циник Атару и влюбившаяся в него принцесса-инопланетянка Лам, коварная садистка, которая может быть идеальной женой. Именно такие внутренне противоречивые персонажи, которые иногда ведут себя совершенно противоположно, в последствии стали вполне типичными, хотя для того времени они и выглядели довольно эксцентрично. Румико Такахаси вообще внесла в жанр комедии огромнейший вклад, ведь на основе ее работ были экранизированы "Ранма 1/2" (где романтическая комедия сплетается с жанром боевых искусств), "Доходный дом Иккоку" (в котором жители семейного общежития преодолевают трудности бытовухи) и "Инуяша".

Еще одна ранняя комедия – ТВ-сериал "Ночные страсти" (Tokimeki tonight, 1982-1983) по мотивам манги Кой Икэно. Несмотря на то, что главная героиня Эдо типичная "девочка-волшебница" с кровью вервольфа и вампира, этот сериал считают именно мистической комедией, а не мао-седзё. Но девушка никого особо не спасала, мало кому помогала вообще, и даже не менялась в лучшую сторону, зато она колдовала, чтоб привлечь внимание парня.

Одним из "классических" примеров комедийных аниме-сериалов считается "Грязная парочка" (Dirty Pair, 1985) от студии Sunrise. Снятый на основе ре-

манов приключенческой, научной фантастики, с хорошей долей юмора, он на долгие годы завоевал любовь анимешников. Две колоритные девицы – подорванная Кэй и спокойная Юри – в процессе ловли преступников, следствия и наказания, умудрялись уничтожить все на своем пути. Ясно дело, что в таких сериалах аниматоры уделяют внимание не реалистичному дизайну кораблей и роботов, а откровенным костюмам героинь и развитию их характеров.

В 1986 году начинает выходить детский комедийно-фантастический сериал "Драконий жемчуг" (Dragonball, 1986-1989), такая себе переработка классической легенды о Сон Гоку – повелителе Обезьян. Бешеная популярность сериала заставила создателей сделать продолжение по этой манге (Dragonball Z, 1989-1996). Не многие знают, что Z – это всего лишь специфический японский способ передать написание цифры 2.

Ясное дело, что комедийные элементы стали вплетать во все аниме-сериалы для того, чтобы их было не так скучно местами смотреть. Одним из таких приёмчиков является "чиби-стиль", или deformed, super-deformed, когда персонажей рисуют непропорционально маленькими, с большими головами, напоминающими младенцев. Ведут они себя при этом тоже вполне дурашливо и подетски. Использование всяких значков, обозначающих эмоции (капли, крестики, волны и т. д.), перешло в аниме из манги, так же как и всевозможные " рожи" – упрощенное лицо персонажа, передающее максимальные эмоции. Все это сыграло немаловажную роль для развития аниме.

Режиссеры искали все новых и новых путей, скрещивали киберпанк и комедию в сериале "Надя с загадочного моря" (Fushigi no umi no Nadia, 1990-1991) студии "Тайнакс". Пытались сочетать фэнтези и современность, делая из этого хохму в сериале 1993 года "Полудракон" (Dragon Half), там, например, герои идут на концерт поп-звезды, который к тому же охотник на драконов. Экспериментировали с космосом и приключениями в сериале "Безответственный капитан Тайлер" (Musekinin kanchou Tylor, 1993), в котором главный герой никогда не унывающий капитан космического корабля. Из недавних экспериментов в развлекательном жанре стоит назвать незабываемые экранизации 4-кадровой манги, которые привнесли нечто новое: не связанные друг с другом серии, под связку набитые юмором, стебом и сарказмом. Это Azumanga, Minami-ke, Melancholy Haruhi Suzumiya, Sayonara Zetsubou-sensei. Один из долгожителей комедийных аниме-сериалов Keroro Gunso, который выходит с 1999 года на студии Sunrise. Его героя лягушонка-пришельца даже сделали талисманом компании. Нельзя не назвать Mahoromatic (2001) – сериал, который отличился веселой историей о девушке-андроиде, ставшей домохозяйкой. Перечислять, достойные внимания названия, можно долго: Love Hina, Ouran High Host Club, DearS, Fruits Basket, Full Metal Panic!, Furi Kuri, Great Teacher Onizuka, Green Green, Cowboy Bebop, Samurai Champloo, Excel Saga, Puni Puni Poem. Главное, каждый сможет найти вещь на свой вкус и цвет, и, конечно, просто посмеяться вместе с друзьями.

Happyness

